PC Joker 1/2000

nur 8,90 DM

Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/ifr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00

Heftfolge Nr. 83

1/2000 Januar

B12623 E

PC Joker Heft & Spiel

mit 3D-Echtzeitstrategie und Wirtschaftssim

Robo Rumble & Chartbuster

deutsche Vollversionen

Top-Demos: Tomb Raider 4 • AoE 2 • FIFA 2000 • Armored Fist 3

Exklusiv-Video: Hinter den Kulissen von Clou 2

Extra-Bonus: Editor für Anstoß 3

MILLENNIUM-AUSGABE

CD2: Vollversion Chartbuster

LESERERHEBUNG 2000
Preise im Wert von 75.000 DM, darunter Komplettrechner von 3Dfx und CMGA

GAMING VON GESTERN BIS ÜBERMORGEN
Ultimativer Rück- und Ausblick für Spieler

AKTUELLE STEUERMÄNNER
Mäuse, Sticks, Pads und Lenkräder für das nächste Jahrtausend

Indy peitscht Lara! Test & Demo

Finaler Test: Warum Indiana Jones 5 das bessere Tomb Raider 4 ist

Achtung Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

CD1: Vollversion Robo Rumble

Theme Park World

Auf Testfahrt in Bullfrogs Achterbahn

Atemberaubend authentische WW2-Gefechte in Echtzeit

4 394225 408908 01

Produktinfo 001

Guillemot

DIE ERLEUCHTUNG IN 3D
ALLES ANDERE IST FAULER ZAUBER

EIN COUGAR FÜR ALLE FÄLLE: 3D UND VIDEO - ALLES ANDERE KRATZT SIE NICHT !

- Nehmen Sie Videosequenzen auf und speichern Sie diese auf dem PC

- Bringen Sie Pep in Ihre Filme durch:
  -Coole Spezialeffekte
  -Titel
  -Überblendungen
  -Eigene Soundtracks hinzufügen
- Zeichnen Sie Ihre eigenen Videos auf Cassette auf
- Senden Sie Videosequenzen per E-Mail

MYSTISCHE KRÄFTE FÜR DAS BESTE IN 3D

Für das ultimative Game-Erlebnis:

- NVIDIAs weltweit erste Graphics Processing Unit (GPU), die revolutionäre 256-Bit GeForce 256™, generiert bis zu 15 Millionen Dreiecke pro Sekunde
- 32 MB RAM
- 256-Bit Quad-Pipeline Processing
- 480 Millionen texturierte Pixel pro Sekunde
- 4X AGP mit Fast Writes

4-KANAL SOUNDKARTE MIT HERVORRAGENDER YAMAHA-SOUND-ENGINE

- Genießen Sie perfekte digitale Klangwiedergabe mit dem YAMAHA-Audio-Prozessor
- Tauchen Sie in unvergeßliche 3D-Audio Spielerlebnisse ein, wahlweise mit 2 oder 4 Lautsprechern.

- Benutzen Sie die bekannte ACID DJ Software, um Ihre eigenen Songs zu komponieren.
- Schließen Sie Ihre HiFi-Anlage an den optischen Digitalausgang an, um Ihre eigenen Digitalaufnahmen mit einer Minidisc aufzuzeichnen.

DER USB KOMPATIBLE FORCE FEEDBACK JOYSTICK FÜR JEDE HAND!

- 2 integrierte Johnson™ Motoren
- Digitale Technologie für Exaktheit und Schnelligkeit in allen Spielen
- Ergonomischer Griff mit einer Kevlar™ Oberfläche für maximalen Komfort
- 19 programmierbare Funktionen
- Einfache Installation und benutzerfreundliche Bedienoberfläche (Windows® 95 & 98 Treiber)

www.guillemot.com

Deutschland / Österreich: **GUILLEMOT GmbH** - Zimmerstr. 19 - 40215 Düsseldorf - **Tel.: 0211-338000 - Fax: 0211-33800141**

Warenzeichen Cougar Video Edition™ und Guillemot ™ sind Warenzeichen der Guillemot Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Der Name NVIDIA, das NVIDIA-Logo und RIVA TNT2 M64 sind Warenzeichen der NVIDIA Corporation. RIVA ist ein Warenzeichen der NVIDIA Corporation und STMicroelectronics. Alle Handelsnamen und Warenzeichen oder geschützte Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer. Microsoft®, Windows®, Windows 95™, Windows 98™ und Windows NT™ sind Warenzeichen und/oder geschützte Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Fotos sind nicht bindend. Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorherige Benachrichtigung geändert werden und können in verschiedenen Ländern variieren.

ALLES SCHWINDEL!

Stellen Sie sich vor, Sie haben 19 Mark. Jetzt gebe ich Ihnen zehn Pfennige mit dem Versprechen, weitere Ratenzahlungen in gleicher Höhe zu leisten – haben Sie deshalb nun schon das Startkapital für Ihre ersten 30 Mäuse? Nein, denn Sie haben vorläufig ja noch nicht einmal 20 Märker beisammen. Das ist klar wie Nudelsuppe. Unklar ist jedoch, warum die Menschheit dennoch kollektiv darauf besteht, bereits diesen Silvester das neue Jahrtausend anbrechen zu lassen!

Weil ich aber kein Spielverderber bin, alle Mega-Feten schon organisiert sind und man sich dem allgemeinen Hype ohnehin nicht entziehen kann, machen wir das Spiel mit: Willkommen zur Millennium-Ausgabe des Jokers. Ein aufwendigeres Cover, gleich zwei feine Vollversionen und einige Specials im Heft (darunter die Lesererhebung 2000, wobei Sie Preise im Gesamtwert von über 75.000 Mark gewinnen können) sollen Ihnen den Start ins nächste Jahrtausend versüßen. Dass am 1. Januar in Wahrheit noch nicht einmal ein neues Jahrzehnt anbricht, interessiert dabei nur am Rande...

Von allen Rechen(bei)spielen abgesehen, erscheint der Januar-Joker schon am 30. November 1999; zum Jahreswechsel wird bereits die Ausgabe 2/2000 erhältlich sein. Noch so ein Schwindel also, aber wir sind unserer Zeit ja traditionell voraus. Genau genommen sogar um mehrere Monate: Während ich diese Zeilen in die Tastatur hacke, brauen sich vor meinem Bürofenster düstere Oktoberwolken zusammen – von Partystimmung keine Spur! Die sollen Sie sich jetzt aber um Himmels willen nicht von mir verderben lassen, eher im Gegenteil. Was die Hersteller derzeit so an neuen Games veröffentlichen, ist allemal ein Grund zum Feiern. Und diese entsprechend wertvolle Joker-Ausgabe hoffentlich auch.

Damit wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen, Zocken und Feiern: Wer sich prächtig amüsiert, dem kann jeder Medien-Schwindel schnuppe sein. In diesem Sinne ein feucht-fröhliches „Happy Millennium",

Ihr Michael Labiner

DAS JAHRTAUSEND-DOPPEL

Weil der Schampus für die Millennium-Fete so teuer war, fehlen Ihnen vier Mark für **PC JOKER HEFT & SPIEL MIT 2 VOLLVERSIONEN**? Schade, denn die Musikbusiness-Sim „Chartbuster" und das starke Strategical „RoboRumble" versprechen viel Unterhaltung für wenig Geld (nur 8,90 DM) an langen Winterabenden – auch und gerade zusammen mit den übrigen Goodies auf den beiden Begleit-CDs. Dennoch wissen wir Abhilfe: **PC JOKER GIBT ES AUCH FÜR NUR 4,90 DM**; zwar ohne Beilagscheiben, aber mit dem vollen redaktionellen Inhalt!

PC Joker Inhalt

Blitzkrieg

Von „C&C 3" enttäuschte Echtzeitstrategen haben wieder einen Hoffnungsträger: **SUDDEN STRIKE** verspricht eine neue Dimension des Realismus im Genre! Wir haben schon mal vorab die Fronten des Zweiten Weltkriegs geklärt.

Preview ab Seite **36**

Authentisch bis ins Detail: WW2-Echtzeitstrategie mit Sudden Strike

Jahrtausend-Specials

Preise im Wert von sagenhaften 75.000 Mark gewinnen? Kein Problem bei der **LESERERHEBUNG 2000**. Alles über Vergangenheit und Zukunft des Digi-Gamings erfahren? Unsere **RÜCK- UND AUSBLICKE ZUM MILLENNIUM** machen es möglich. Ein zukunftssicheres Eingabemedium finden? Wir hatten **12 BRANDNEUE LENKRÄDER, PADS & STICKS IM TEST**!

ab Seite **20** bzw. **116** und **122**

Hot Spot

Branchen-News 34
Previews
Final Fantasy 8 40
Half-Life: Opposing Force 42
Sudden Strike 36
Spiele-News 30

Hardware

News 112
Test
12 aktuelle Eingabegeräte . .116
Service
Tuning für Fortgeschrittene . . .114

Online Guide

News 98
Preview
Allegiance 100
Test
Warcraft 2 Battle.net Edition . .102

Lösungshilfen

Lösungsindex 150
Komplettlösungen
Age of Empires 2 140
Homeworld (Teil 1) 146
Tipps & Strategien
NHL 2000 147
Cheats & Tricks
Carnivores 2 148
Delta Force 2 148
FIFA 2000 148
Force 21 148
GP 500 148
GTA 2 149
Gulf War: Op. Desert Hammer .148
Nocturne 149
Revenant 149
Tarzan 149
Tonic Trouble 149
Trickstyle 149
Lösungshilfen auf CD
Age of Empires 2
Prince of Persia 3D
The Nomad Soul

Rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

Macho schlägt Amazone

Skandal im Geschlechterkampf der Actionabenteurer: Indy peitscht Lara! Warum **INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL** auch ohne Filmvorlage die Nase gegenüber **TOMB RAIDER 4** trotz Kult- und Marketingbonus vorne hat, klären ausführliche Tests der beiden neuen Genre-Highlights.

Vergleichstest ab Seite **44**

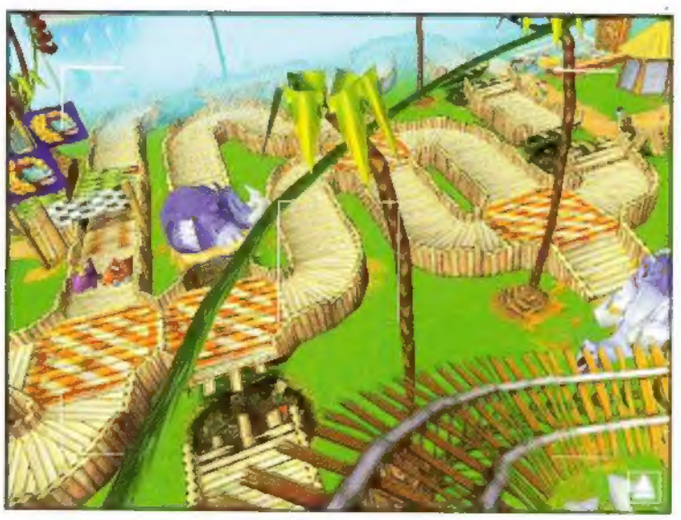
Spiel-Film ohne Leinwandpendant: Indiana Jones und der Turm von Babel

Grabräuberin ohne Fortune: Tomb Raider 4

Rummel um den Rummel

Attraktive 3D-Attraktionen und multimediale Multiplayer-Optionen: Bullfrogs **THEME PARK WORLD** ist mehr als nur der Nachfolger einer bereits klassischen Wirtschaftssim. Begleiten Sie uns auf Testfahrten in Achterbahnen, Wildwasserrutschen und mehr!

Test ab Seite **66**



Das Ausprobieren selbst entworfener 3D-Fahrgeschäfte zählt zu den Höhepunkten von Theme Park World

Rubriken

Abo Service 50
Begleit-CD
Chartbuster **12**
Robo Rumble **10**
Demos, Patches & Goodies **14**
Charts 106
Comic 135
Editorial 3
Gewinner 156
Glossar für Fachbegriffe 153
Impressum 153
Inserenten 155
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 108
Kleinanzeigen 156
Kostenlose Produktinfos 154
Leserbriefe 132
Messen & Termine 34
Preisausschreiben
Gewinne im Wert von 75.000 DM **20**
Special
Lesererhebung 2000 . . . . . **136**
Gaming von gestern bis übermorgen **122**
Stadtgespräch 8
Testindex 152
Update Service 104
Vorschau 158

Spieletests

Abenteuer

Days of Oblivion 2 62
Gabriel Knight 3 58
Septerra Core 64
Star Trek: Der Aufstand 60

Action

BHunter 94
Carnivores 2 95
Hype – The Time Quest 56
Indiana Jones und der Turm von Babel **46**
Tarzan 95
The Wheel of Time 54
Tomb Raider 4 . . . . . **44**
Tonic Trouble 95

Genremix

Battlezone 2 74
Delta Force 2 76
Interstate '82 78

Sport

Die 24 Stunden von Le Mans . . .82
Motor Harley-Davidson Cycles . .94
NBA Live 2000 88
Rally Championship 84
Supreme Snowboarding 86

Strategie

Age of Wonders 72
Star Wars: Pit Droids 96
Wargamer 1813 96

Technische Simulation

Flanker 2.0 90
Flight Sim. 2000 Prof. Edition . . .92
USAF 91
Wings of Destiny 94

Wirtschaftssimulation

High Tech Start Up 96
Theme Park World **66**

PAULCHEN SCHLÄGT ZURÜCK

Die beiden neuen Actiongames „Oni" und „Halo" wollte uns Take 2 nicht im Rahmen einer üblichen Pressepräsentation vorstellen, stattdessen waren Redakteure aller Magazine, darunter unser **Paul Kautz zum Probetraining mit dem renommierten Kendo-Lehrer Thomas Preston eingeladen**. Ein Riesenspaß für unseren grazilen Giganten, der sich bereits seit längerem mit asiatischer Kampfkunst wie Judo, Karate, Kung-Fu und Wing-Tsun beschäftigt – der Muskelkater ließ sich trotzdem nicht vermeiden, war aber bei einem Essen im japanischen Nobelrestaurant „Daitokai" schon bald wieder vergessen.

LET'S CHAT!

Dass die zuletzt angekündigte Internet-Plauderei mit den Redakteuren wegen eines Server-Crashs ausfallen musste, tut uns schrecklich Leid. Daher nun eine neue Regelung: **Ab sofort sind Chats mit den Joker-Schergen jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr über unsere Homepage www.pcjoker.de möglich**. Weil um diese Zeit auch unsere Hotline für Spielerfragen läuft, hängt das Angebot natürlich ganz von der Nachfrage ab.

DIE KEHRSEITE DER MEDAILLE

...beziehungsweise des im Amiga Joker 11/94 auf Seite 52 abgebildeten Geldscheins waren wir unseren alten Fans noch schuldig. Einige Veteranen hatten uns nämlich darauf aufmerksam gemacht, dass die **Rückseite des Gag-Fuffis** („Zum fünften Geburtstag des Jokers wird ein Traum wahr: Michael verschenkt Geld!") damals offiziell für 1999 versprochen wurde. Na, das haben wir dank des frühen Erscheinungsdatums ja gerade noch geschafft!

DER KINDERSCHRECK

Unseren Herausgeber zu einer Halloween-Party einzuladen ist ein Freifahrtschein in die Twilight-Zone: **Michael als Zombie** zu sehen war eine wahrhaft erschreckende Erfahrung! Zumal uns der Boss schon in Zivil nie ganz geheuer ist...

PARTY-NACHLESE

Von der „Joker Jubiläums Trophy" auf einer Münchener Kart-Bahn haben wir in der letzten Ausgabe auf dieser Seite bereits ein Foto gebracht – zu wenig, wie viele Leser meinten. Okay, hier also noch mehr Infos zur Firmenfeier: Nachdem Brigitta die Bestzeit in der Qualifikation und den zweiten Platz hinter Richy im Rennen gemacht hatte (alle Männer maulten etwas von „Gewichtsvorteil"...), folgten ein leckeres Buffet mit italienischem Essen und eine riesige Jubi-Torte. Dann erhielt Michael einen in 24 Karat vergoldeten Joker, für den alle Mitarbeiter zusammengelegt hatten. Das goldige Prachtstück hat nun natürlich einen Ehrenplatz im Büro unseres Herausgebers, doch der Anblick von Brigittas Pokal am Empfang löst nach wie vor gemischte Gefühle unter den hiesigen Herrenfahrern aus.

Maschinengewehrstellung

Infanterieunterstand

Scharfschützenposition

Panzer-Abwehr-Kanone

...nicht alles steht im Reiseführer!

Wo Zivilisten nur ein malerisches Dörfchen sehen, fürchten Panzer-Kommandanten Todesfallen.

Zweiter Weltkrieg. Beliebte Ferienorte von heute sind die Schlachtfelder von gestern: Nord-Afrika, Sizilien, Italien oder die Normandie. Aber Achtung: Auf dem Programm steht Fright-Seeing statt Sight-Seeing! An authentischen Kriegsschauplätzen mußt Du 80 unterschiedliche Missionen erfüllen. Das erfordert strategisches Geschick, Führungsqualitäten und den Führerschein Klasse 2 - die Eigenheiten von 25 unterschiedlichen Panzermodellen dürfen Dich nicht aus der Bahn werfen. Also, steig ein und kämpfe. Wahlweise auf deutscher oder amerikanischer Seite.

PANZER ELITE

Die sicherste Orientierung ist Dein Instinkt!

Produktinfo 019

"Die derzeit beste WK-2-Panzersimulation"
(GameStar 10/99)

Übernimm das Kommando für vier amerikanische oder drei deutsche Panzer

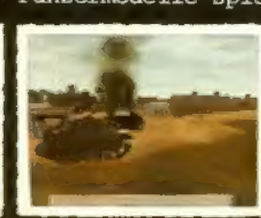
Behaupte Dich in 80 authentischen Szenarien des 2. Weltkrieges

Friß Stahl in 3 Spielmodi: Einzelmission, Kampagne oder Schnelleinstieg

Gefechte mit bis zu acht Spielern im LAN oder Internet

Detaillierte, interaktive 3D-Umgebung. Zerstöre Häuser, Brücken oder Bäume

Bis zu 23 verschiedene Panzermodelle spielbar



©1999 Wings Simulation GmbH. Published under exclusive licence by Psygnosis Ltd. Panzer Elite, Psygnosis and the Psygnosis Logo are TM of © Psygnosis Ltd. All rights reserved. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

www.gtinteractive.de
(zackig einwählen!)

Zukunftschance Internet: schon genutzt?

Markus Sterr (20), Angestellter
„Ich lege nebenher als Hobby-DJ Platten auf, da bietet das Internet eine Riesenauswahl. Nur den günstigsten Provider muss ich noch finden..."

Marc Swiderek (18), Elektrotechniker
„Ich will Spaß im Netz! Spiele, Einkaufsbummel und vor allem im Chat Mädels kennen lernen. Als Arbeitsplatz käme ein Monitor nicht in Frage."

Marc Sieber (16), Schüler
„Ich habe heute schon rund 150 Mark Onlinekosten pro Monat, später möchte ich zu Hause übers Netz arbeiten – das wäre doch komfortabel?"

Olaf Buchheit (22), Controller
„Bei uns in der Stadt ist der Netzzugang spottbillig, weil staatlich gefördert. Das ist eine Investition in die Zukunft, absolut vorbildlich!"

Torsten Derfuß (28), Raumausstatter
„Im derzeitigen Tarifdschungel blickt keiner mehr durch. Dem Internet würde mehr Transparenz gut tun, gegen Arbeitslosigkeit taugt es nicht."

Andreas Wirtz (30), Maschinenbauingenieur
„Im Beruf ist Online-Recherche wichtig – privat schätze ich es, Infos in Diskussionsforen von allen Seiten beleuchten zu können."

Im nächsten Jahrtausend soll das WWW zentraler Bestandteil unseres Lebens werden und gar zur Verminderung der Arbeitslosigkeit beitragen. Doch wie geht Otto Normalsurfer heute mit diesem Medium um, welche Erwartungen knüpft er an eine vernetzte Zukunft?

Andrea Böse (20), Studentin; Burak Bugdaycioglu (20), Kaufmann
„Am Anfang war der Wunsch zu chatten, dann kamen Spiele hinzu. Nur zu Hause arbeiten, das wäre nichts. Eher ein Mix aus Team- und Heimarbeit."

Felipe Olmos (21), Softwareanalytiker aus Brasilien
„Einen Großteil meiner Arbeit wickle ich im Netzwerk oder per E-Mail ab. In Brasilien gibt es schon eine Menge vernetzte Heimarbeitsplätze!"

Hermann Salzer (44), Programmierer
„Privat hat das Internet keine Bedeutung für mich, ich will anfassen können, was ich kaufe. Im Job ist es eine unersetzliche Software-Quelle."

M. Van der Werf (30), Systemanalytiker
„Globalisierung ist ohne Internet nicht drin: Per Webcam und Internet-Telefonie bleibe ich mit meiner weltweit verstreuten Familie in Kontakt."

Andrea Bodner (39), Kauffrau
„Das Internet ist unverzichtbar, aber nur von zu Hause möchte ich auch nicht arbeiten. Teamwork klappt am besten von Angesicht zu Angesicht."

Renate Grunow-Cerwinski (55), Ingenieurin
„Die breite Masse steht dem Internet noch misstrauisch gegenüber, aber in zehn Jahren wird jeder einen Netzanschluss haben, es geht nicht ohne."

Horny Reaper (2000), Schnitter
„Ich liebe das Internet, hier finden sich die blutigsten Anfänger. Das Online-Kerkermanagement wäre ohne das Netz doch gar nicht denkbar..."

Nächstes Thema

Brigitte Peesel aus Marburg hat uns vorgeschlagen, statt den „Mann auf der Straße" doch mal explizit die „Frau auf der Straße" zu befragen. Machen wir – und mehr: Heute sind auch unsere LeserInnen aufgerufen, Ihre Meinung zum Thema „Wenn Frauen spielen..." kundzutun. Schicken Sie uns doch ein kurzes Statement samt aktuellem Foto, auch weitere Themenvorschläge für unser Stadtgespräch sind unter nebenstehender Adresse stets willkommen!

Joker Verlag
„Stadtgespräch"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: jokerpost@aol.com

Große Renner...

... kleine Preise!

Best of Smile & Buy

Heute ist ein guter Tag zum...

... Panzerfahren!

Die ultimative Kampfpanzer-Simulation!

... Kämpfen!

Alien-Jagd mit viel Action und Köpfchen!

... Rasen!

Das bislang beste Formel-Eins-Spiel!

... Karrieremachen!

Die interaktive Zeitreise: Drehen Sie am Glücksrad!

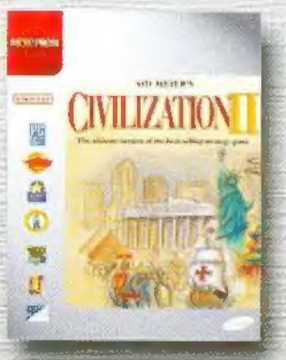
... Angreifen!

Das erste taktische Mechwarrior-Spiel!

... Torpedieren!

Die modernste Art Schiffe zu versenken!

... Aufbauen!



Eines der großartigsten Spiele aller Zeiten!

... Erobern!

Die Umsetzung des genialen Brettspiels!

... Duellieren!

Ein völlig durchgeknallter Partyspaß!

© 1999 HASBRO Interactive GmbH, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld, Deutschland. Smile & Buy ist ein eingetragenes Warenzeichen von HASBRO Interactive GmbH. Alle Rechte vorbehalten. www.hide.de

Produktinfo 024

HASBRO Interactive

MICROPROSE

TEAM 17

ATARI

Besuchen Sie unsere Website:

www.hide.de

Installation und Start unter Win 95/98

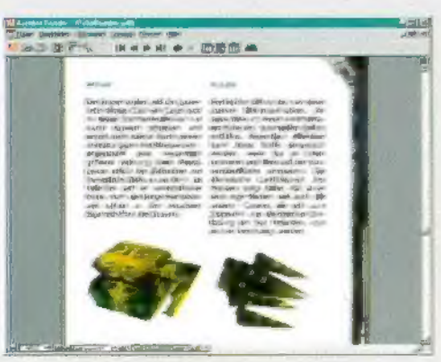
Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk, das **Installationsmenü des Spiels startet automatisch** – falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei AUTORUN.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Klicken Sie nun auf „Installation", wählen den Pfad und ob 28 oder 133 MB an Daten auf Ihre Festplatte kopiert werden sollen. In beiden Fällen muss die CD-ROM beim Spielen eingelegt sein! Starten Sie Robo Rumble über den Button „Spiel starten" im Autostart-Menü der CD. Im folgenden Startfenster wählen Sie eine der Renderingmethoden:
Software-Rendering: wenn Sie keinen 3D-Beschleuniger besitzen
3Dfx native Version (Glide): für Beschleuniger mit Voodoo-Chipsatz
Direct3D Hardwarebeschleunigung: für alle anderen 3D-Beschleuniger

Startprobleme?

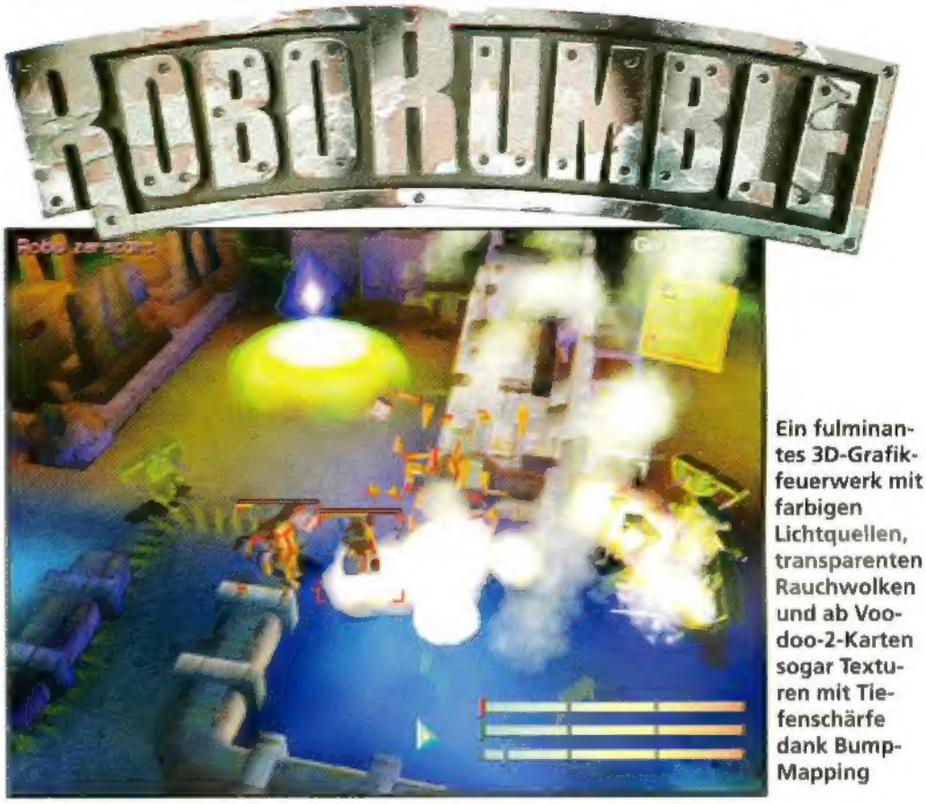
Stellen Sie sicher, dass der neueste Treiber für Ihre Grafikkarte sowie die aktuellste DirectX-Version auf Ihrem Rechner installiert sind – DX 7.0 finden Sie in der Rubrik Goodies der CD Nr. 2. Sollte es mit Voodoo-Karten dennoch zu Darstellungsproblemen kommen, schalten Sie auf den Direct3D-Modus um. Im Startfenster können Sie unter **„Fehlerhilfe"** die Direct3D-Darstellung für einzelne Grafikkarten (Matrox Mystique, PowerVR, Riva 128, 3D Labs Permedia) optimieren.

Handbuch & Cheats

Das **komplette deutsche Manual samt Illustrationen** finden Sie als PDF-Dokument im Ordner „Handbuch" der CD Nr. 1. Zum Betrachten benötigen Sie den „Adobe Acrobat Reader", den Sie in der aktuellen Version 4.0 über die Rubrik „Goodies" der CD Nr. 2 installieren können. In der Rubrik „Lösungen" warten dort auch **hilfreiche Mogeleien zum Spiel**.



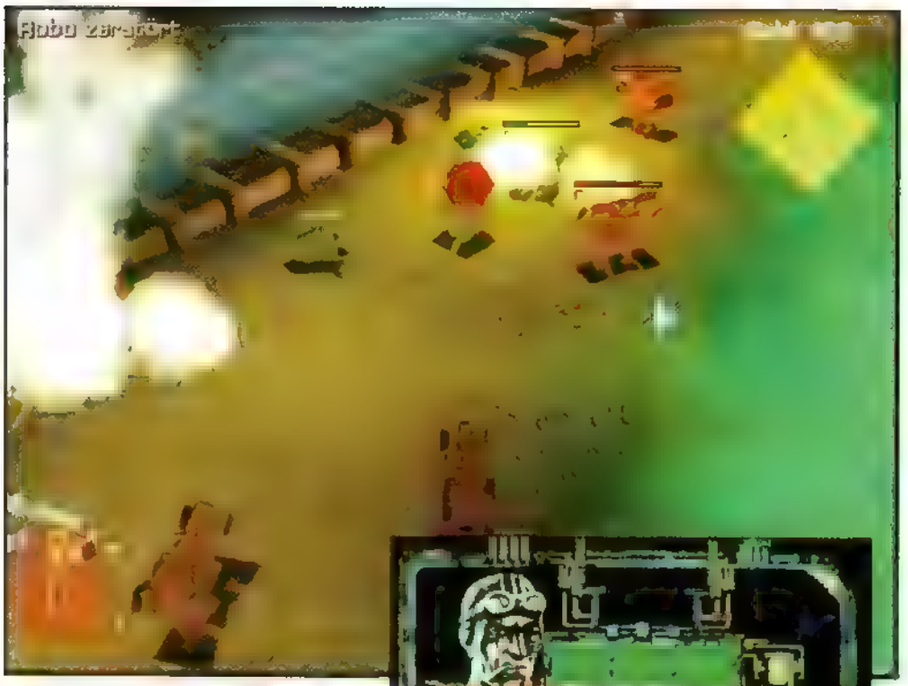
Vollversion



Ein fulminantes 3D-Grafikfeuerwerk mit farbigen Lichtquellen, transparenten Rauchwolken und ab Voodoo-2-Karten sogar Texturen mit Tiefenschärfe dank Bump-Mapping

Wenn sich die beiden weltgrößten Rüstungskonzerne im Jahr 2082 um einen Milliardenauftrag streiten, fällt jede Menge Altmetall ab: Auf dem Mars hetzen sie ihre Roboterarmeen in 30 Schlachten gegeneinander – auf dass der Bessere gewinnen und die Erde gegen den wahren Feind verteidigen möge. Immerhin steht eine außerirdische Invasion bevor...
Dem Spieler bzw. den bis zu vier vernetzten Spielern steht mit Robo Rumble **spektakuläre 3D-Echtzeitstrategie mit raffiniertem Roboterbau** bevor. Aus 16 verschiedenen Chassis und ebenso vielen Waffen darf man seine Einheiten hier individuell zusammenstellen. Nach gewonnenen Missionen winken Preisgelder für Upgrades,

Die frei dreh- und zoombare Kamera sorgt für Übersicht im Schlachtgetümmel



Das (transparente) Wasser können nur Roboter durchwaten, deren Chassis hoch genug ist

Upgrades für Robos und Basis sind teuer, doch an einem „Einarmigen Banditen" können Preisnachlässe (u. U. auch mal -aufschläge) erspielt werden

Wir sind die Roboter!

langatmiges Ressourcenmanagement entfällt. Wird ein Blechkumpan zerstört, steht der Kaufpreis umgehend im Hauptquartier zum Bau eines neuen zur Verfügung. Die zoom- und schwenkbare 3D-Grafik ist dabei ebenso bunt und schnell wie das Gameplay und spart beim Einsatz einer Beschleunigerkarte (es geht auch ohne) nicht an Effekten. Spektakuläre Explosionen, transparente Rauchwolken, farbige Lichtquellen und ab Voodoo-2-Turbos sogar Bump-Mapping setzen die Gefechte technisch perfekt in Szene. Stimmige Techno-Musik nebst deutscher Sprachausgabe sind da praktisch eine Selbstverständlichkeit. Nicht ganz so selbstverständlich ist die lernfähige KI der Computergegner, in Robo Rumble wird quasi bis zur letzten Gehirnzelle gefightet! Zusammen mit den neun eigenen Multiplayerkarten war uns das im Test 83 Prozentpunkte wert. Also: Are you ready to rrrrumble?!

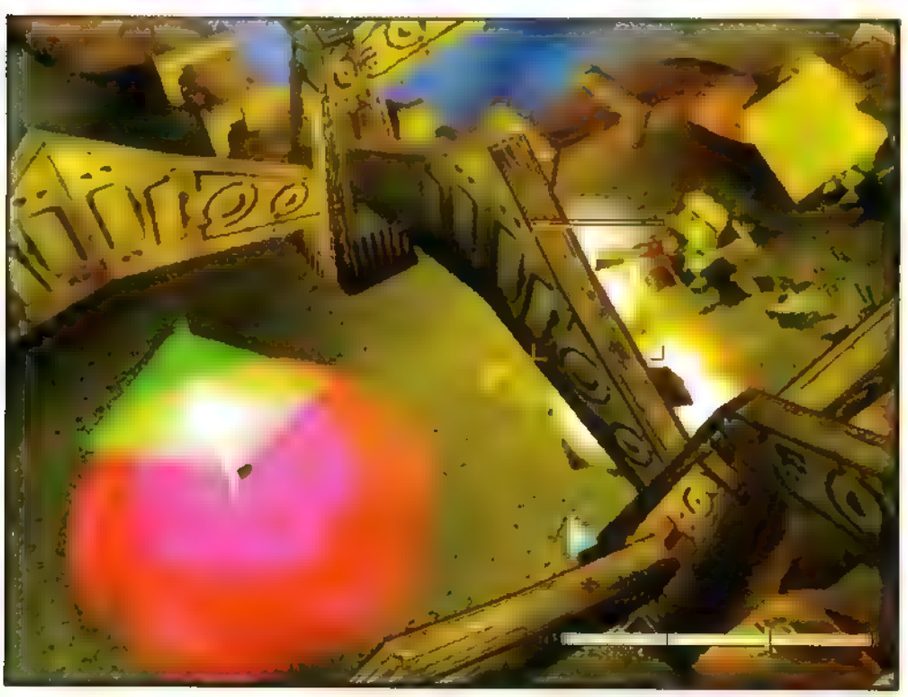
Wichtige Tastaturkommandos

...sollen Ihnen den Direkteinstieg in die Echtzeitstrategie erleichtern – die vollständige Tastaturbelegung finden Sie im Handbuch auf CD Nr. 1.

Entf, Bild runter: Kamera drehen
Einfg, Bild rauf: Kamera zoomen
Pos 1, Ende: Kamera kippen
Leertaste: Konstruktions-Bildschirm
Shift + 1 bis 6: Einheiten gruppieren
1 bis 6: Gruppe aufrufen

Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 155 und 157 **oder zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD Nr. 2 im Verzeichnis „CD-Inlays" als Bitmaps: Einfach auf das bevorzugte Papier ausdrucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 108/111 erhältlich.



Wir bauen einen Roboter: In der Basis werden Chassis und Waffen zu neuen Einheiten zusammengesetzt und produziert

Robo Rumble
(Metropolis/Topware)

Originalwertung	Ausgabe 8/98, 83 Prozent
Umfang	30 Solo-Missionen mit Roboterbau und Upgrades, 9 Extrakarten für bis zu 4 Multiplayer
Präsentation	3D-Grafik in 65 000 Farben, unterstützt Direct3D-Beschleuniger und 3Dfx-Karten (inkl. Bump-Mapping ab Voodoo 2), Softwaremodus vorhanden, 8 Audiotracks von CD
Steuerung	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
Mindestkonfiguration	P133 mit 16 MB RAM, Windows 95/98 sowie 28 oder 133 MB auf der HD
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via LAN oder Internet
Handbuch, Installation & Cheats	deutsche Anleitung im PDF-Format auf CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch", Installation via Autostart-Menü, Cheats in der Rubrik „Lösungen" auf CD Nr. 2

Installation und Start unter Win 95/98

Legen Sie die CD Nr. 2 in Ihr Laufwerk, das **Jokermenü startet automatisch** – falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei LAUNCHER.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Klicken Sie in der Rubrik „Vollversion" auf „Chartbuster" und dann auf den Button „Installieren". Nachdem Sie einen Installationspfad angegeben haben, werden 36 MB an Daten auf Ihre Platte kopiert. Die CD-ROM muss beim Spielen eingelegt sein.

Startprobleme?

Das Spiel benötigt DirectX und DXMedia, beides können Sie in der jeweils aktuellsten Version unter der Rubrik „Goodies" von CD Nr. 2 installieren. Sollte es beim Spielstart zu Problemen kommen, öffnen Sie unter Windows eine MS-DOS-Eingabeaufforderung und wechseln ins Installationsverzeichnis des Programms. Abhängig vom Einzelfall schafft die Eingabe folgender Kommandozeilen Abhilfe.

MUSICMAN.EXE NOVIDEO Spielstart ohne Introvideo
MUSICMAN.EXE NOFULLSCREEN Introvideo nicht mehr bildschirmfüllend
MUSICMAN.EXE NOMOUSE Mauszeiger von Windows verwenden
MUSICMAN.EXE NOMUSIC
keine Musik während des Spiels

Das Handbuch

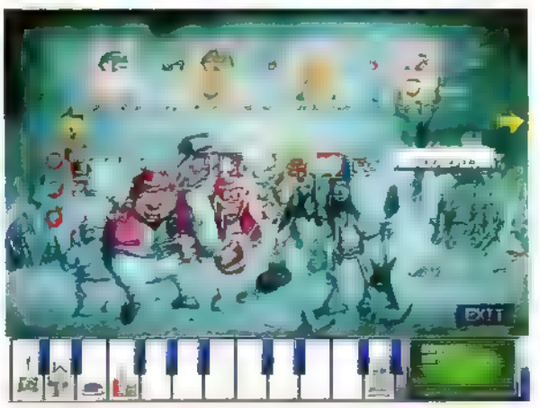
...finden Sie als **komplett deutsches Word-Dokument** im Ordner „Handbuch" der CD Nr. 2. Zum Betrachten benötigen Sie lediglich das Windows-Wordpad oder „Microsoft Word" ab Version 6.0.

Vollversion

Managen Sie bis zu fünf Bands gleichzeitig!

Warum die Charts immer nur im Radio hören, wenn man sie auch selbst erobern kann? Diese **spielbare Persiflage auf das Musikgeschäft von den Machern der Wirtschaftssim „Wet"** befördert Sie zum Manager von bis zu fünf Bands der verschiedensten Stilrichtungen – von Volksmusik über Pop bis hin zu Rappern fehlt nichts.
Richten Sie sich ein Tonstudio ein, nehmen Sie Singles oder Alben auf, produzieren Sie Videoclips und organisieren Sie Fernsehauftritte. Sollte einer der bis zu drei Computergegner den Erfolg Ihrer Schutzlinge gefährden, darf Ihnen freilich kein Sabotageakt zu schmutzig sein. Viel Spielwitz also, dazu abgefahrene Comicgrafik, klasse Sounds und eine gelungene Steuerung mittels Maus und Tastatur: Die 98-er Vollversion auf unserer aktuellen Begleit-CD ist ein wahrer Chartbuster!

Erklimmen Sie Platz eins der Hitparaden!



Entdecken Sie neue Talente!

Chartbuster
(New Generation Software/ Blackstar Multimedia)

Unterhaltsame Wirtschaftssim aus dem Musikgeschäft

Originalwertung	Ausgabe 10/98, 66 Prozent
Umfang	Management von bis zu 5 Bands in 3 Schwierigkeitsgraden gegen maximal 3 Computergegner
Präsentation	animierte Grafik im Comic-Look, viele Musikstücke aus den verschiedensten Stilrichtungen
Steuerung	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P100 mit 16 MB RAM, Windows 95/98 sowie 36 MB freier Speicherplatz auf der HD
Installation & Handbuch	deutsche Anleitung im Word-Format auf CD Nr. 2 im Ordner „Handbuch", automatische Installation via Joker-Menü

Produktinfo 037

PC SPIEL DES JAHRES 1999*

INKL. 3 BONUS-LEVEL

NUR DM 49.95**

* gewählt von Computec Media AG ** unverbindliche Preisempfehlung

LOOKING GLASS STUDIOS

PC CD

LÖSUNGSBUCH ERHÄLTLICH

www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

Demos, Patches & Goodies

Armored Fist 3

GENRE: Panzersimulation
UMFANG: Einzelmission oder Multiplayerspiel via Internet
BESONDERHEIT: Voxelgrafik
SYSTEM: P233 MMX mit 64 MB RAM, Win 95/98/NT mit SP3, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 54 MB auf der HD

Dungeon Keeper 2

GENRE: Kerkerstrategie
UMFANG: Multiplayer-Gaming via LAN oder Internet
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigung wird optional unterstützt, reine Multiplayer-Demo
SYSTEM: P166 MMX mit 32 MB RAM, Win 95/98, LAN oder Internetzugang, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 56 MB auf der HD

FIFA 2000

GENRE: Fußballsimulation
UMFANG: Match gegen die CPU Deutschland/Italien
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigung wird optional unterstützt
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 40 MB auf der HD

Spirit of Speed 1937

GENRE: historische Autorennen
UMFANG: Einzelrennen in Donington mit dem Mercedes Benz 154
BESONDERHEIT: Grafikbeschleunigung über Direct3D erforderlich
SYSTEM: P2/233 mit 32 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 31 MB auf der HD

Total Soccer 2000

GENRE: Fußballsimulation
UMFANG: Einzelpartie gegen CPU oder Mitspieler mit einer Minute Zeitlimit pro Halbzeit
BESONDERHEIT: läuft in Auflösungen bis zu 1600 x 1200 Pixel, 3Dfx-Grafikbeschleuniger werden optional unterstützt
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 30 MB auf der HD

The Nomad Soul

GENRE: 3D-Abenteuer
UMFANG: voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigung wird optional unterstützt
SYSTEM: P2/233 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 235 MB auf der HD

Goodies

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten
Acrobat Reader 4.0
Dokumentenbetrachter für Win 95/98
DirectX 7.0 deutsch
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98
DXMedia 6.0
spielt Movieformate wie MPEG etc
F-Prot 3.06a
kostenloser Virenscanner für DOS
Game Commander 1.2
Tastaturkürzel auf Stick, Pad usw. legen
Grafikkartentreiber
Treiber für Grafikkarten von Elsa, Matrox, nVidia und 3Dfx
Hexedit
Hexeditor für Windows 95/98
Ikarus Virus Utilities
Virenscanner für Win 95/98
Netscape Communicator 4.7 deutsch
Webbrowser für Win 95/98
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows
WinAmp 2.50e
MP3-Player für Win 95/98/NT
Winzip 7.0 SR-1
Packer/Entpacker für Win 95/98

The Longest Journey

GENRE: Adventure
UMFANG: MPEG-Video
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und DXMedia (auf CD Nr. 2)

Top-Demo: Age of Empires 2

Aufbau- und Echtzeitstrategie vom Feinsten mit der Demo zum Nachfolger des Microsoft-Megasellers: Um sich mit der komfortablen Steuerung vertraut zu machen, können Sie hier zunächst die komplette Lernkampagne des Szenarios „William Wallace" absolvieren, indem Sie im Hauptmenü auf „Learn to Play" klicken Dann erwartet Sie auf einer voll spielbaren Zufallskarte der Kampf gegen zwei Computergegner Klicken Sie dazu auf „Single Player" und „Random Map", wählen einen von vier Schwierigkeitsgraden und bestätigen mit „OK". Wenn Sie im Hauptmenü dagegen den Punkt „Multiplayer" anwählen, erhalten Sie eine weitere Zufallskarte, auf der Sie via Internet gegen menschliche Imperatoren auf der MSN Gaming Zone antreten können

GENRE: Aufbau- und Echtzeitstrategie
UMFANG: Übungskampagne, Zufalls- und Multiplayerkarte für bis zu 4 Spieler
BESONDERHEIT: Im Gegensatz zur Vollversion läuft die Demo nur in 1024 x 768 Pixeln
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98/NT4 mit SP5, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr 2) und 80 MB auf der HD

Felder lassen sich nicht endlos abernten, sondern müssen regelmäßig neu angelegt werden

Der Hafen und die dazugehörigen Fischerboote versorgen Ihre Untertanen mit Nahrung

Schreitet man vom dunklen Mittelalter in die Feudalzeit, ändert sich der Baustil

Schlagen, treten und fahren Sie sich ins Ziel

GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT®

NEU

Road Rash
Das einzig wahre Motorrad-Kampfspiel mit den Windows®-Power-Features lässt sie schlagen, treten und rasen wie nie zuvor.

Verwenden Sie Ihre Preisgelder zum Kauf eines der 15 Motorräder. Sie können wählen zwischen Motorrädern der Sport- oder Super-Klasse, jedes davon mit anderer Leistung und anderem Handling.

Big-Game-Modus
Setzen Sie sich auf allen 25 Kursen gegen 15 computergesteuerte Feinde und die Polizei durch, und werden Sie der „King of the Road". Ein Kampf ohne Grenzen bei 250 km/h in fünf Schwierigkeitsstufen.

Prügel-Modus
Machen Sie sich auf den Weg, um Renn- und Kampferfahrung zu sammeln - rasendschnelle Road-Rash-Action.

Kopf-an-Kopf-Modus über Modem
Liefern Sie sich mit einem Freund über das Modem ein heißes Rennen durch alle Kurse.

LAN-Modus
Fahren und kämpfen Sie mit bis zu acht Freunden über das Netzwerk.

EVP 12,95 DM

http://www.novitas-erl.com (Helpline 10ct.)
• Ausschließlich Vollversionen • Lokalisation und/oder deutschsprachige Anleitung • Erhältlich überall im Handel

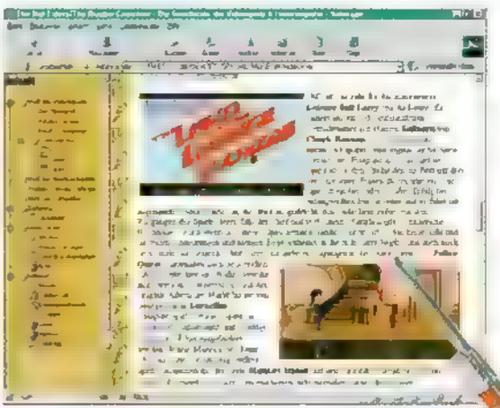
Green Pepper ist eine eingetragene Marke der Firma Novitas, Braunschweig.

Demos, Patches & Goodies

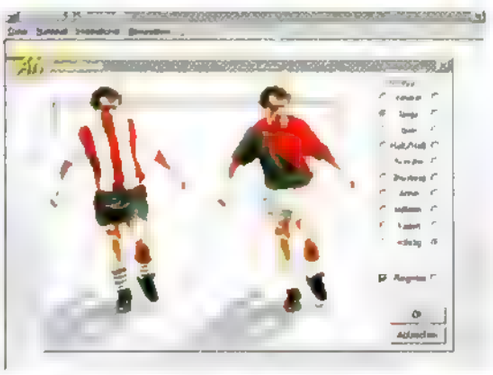
Specials

In der Rubrik „Specials" auf CD Nr. 2 erwarten Sie diesmal gleich vier Kleinode. Mit dem **Editor zu Anstoß 3** versehen Sie Ascarons Fußballmanager bequem mit neuen Fangesängen oder ändern Spieler- und Vereinsnamen. In einem **Exklusiv-Video** sind wir zu Gast bei Neo Software und werfen einen ersten Blick auf „Der Clou 2". Und im **8bit-Museum** von Stephan Szabihoud erfahren Sie schließlich alles über die Geschichte der Videospiele. Außerdem sind wir potenziellen Leserwünschen zuvorgekommen und haben unser „Sudden Strike"-**Covergirl als BMP-File** zum Ausdrucken mit auf die CD gepackt!

Neo-Geschäftsführer Hannes Seifert zeigt erste Bilder der neuen Ganovensim Clou 2



Das 8bit-Museum zur Geschichte der Computerspiele



Nicht nur die Farben der Trikots lassen sich mit dem Anstoß 3-Editor bequem verändern

Zum Ausdrucken auf CD: unser Covergirl zum CDV-Echtzeitknaller Sudden Strike

Aktuelle Patches

..zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbst extrahierende Files oder im ZIP-Format im Ordner „Patches" auf CD Nr. 2. Sollte kein eigener Installer beigefügt sein, werden sie von Hand in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie in der Rubrik „Goodies" im Jokermenü das Windows-Programm **Winzip 7.0** für Win 95/98/NT

Anno 1602: NINA
„Neue Inseln, neue Abenteuer"
Patch Nr. 5

Armored Fist 3
Update für alle Sprachversionen

Biing! 2
Update auf V 1.02

Die Siedler 3
Update auf V 1.52 (separate Patches für V 1.38 und älter, V 1.50 und V 1.51)

Drakan
Build 444 der deutschen Fassung

Driver
Patch Nr. 1 für die deutsche Fassung

Hattrick! Wins
Update auf V 1.02 (separate Patches für die hardwarebeschleunigte und die Softwareversion, alte Spielstände nicht mehr kompatibel!)

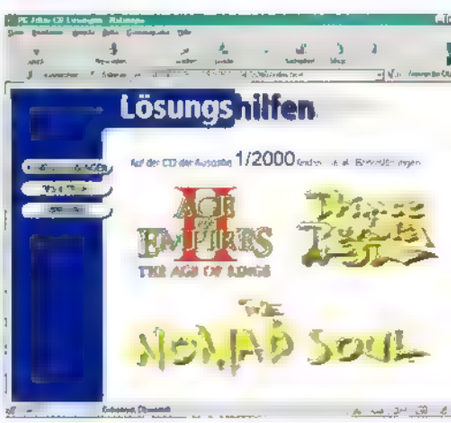
Jane's Fighters Anthology
Update der deutschen Fassung auf V 1.02F

Jane's Fleet Command
Update der deutschen Fassung auf V 1.2

Kicker Fußballmanager
Update auf V 1.02

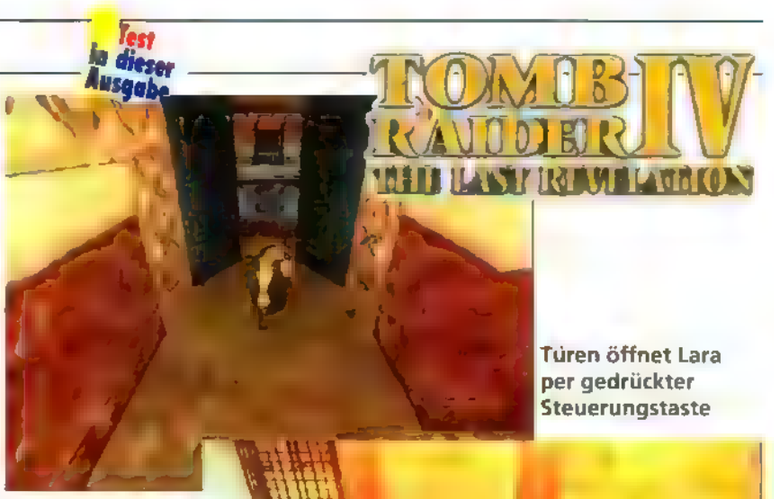
Lösungshilfen auf CD

Diesmal verbergen sich hinter dem Button „Lösungen" im Jokermenü der CD Nr. 2 die **Komplettlösungen: Age of Empires 2, Prince of Persia 3D und The Nomad Soul** sowie ein **Cheat zur Vollversion Robo Rumble**



Top-Demo: Tomb Raider 4

Test in dieser Ausgabe



Türen öffnet Lara per gedrückter Steuerungstaste

Zum vierten Mal holt Eidos die Polygon-Dame aus der (Programmier-)Küche: Im voll spielbaren Abschnitt des neuen 3D-Actionabenteuers „The Last Revelation" tritt Lara gegen gefährliche Skelette an und muss allerlei Rätsel lösen. Wem diese zu kniffelig sind, der findet hier einen kurzen

Lösungsweg

Zu Beginn springt Lara beherzt in die Tiefe und dreht am dort vorgefundenen Rad, damit sich das Gitter öffnet. In der Haupthalle drückt sie mit STRG die letzte Tür an der linken Seite auf. Die Skelette im nächsten Raum werden mit der Shotgun in die Speerfalle befördert, anschließend schießt man auf die Kugel des Flaschenzugs, wodurch sich das nächste Gitter öffnet. Nach einer Klettereinlage löst Ms. Croft mit der Brechstange einen Kristall aus der Wand. Zurück im Speerfallenraum klettert sie auf einen Stein und betätigt per Sprung einen Wandschalter.
Nach einer weiteren Kletteraktion benutzt Lara den Kristall, um ein Gitter zu öffnen und steckt zur Belohnung ein halbes Amulett ein. Eine aufgedruckte Tür später findet sie sich auf der zweiten Ebene der Haupthalle wieder und drückt die letzte Tür an der gegenüberliegenden Seite auf – den Feuerbällen entgeht man durch einen Sprung ins Wasser. Dann wird die dunkle Vase neben das Gitter geschoben, das sich dadurch öffnet. Lara hebt die zweite Hälfte des Amuletts auf, kombiniert beide Teilstücke im Inventory und öffnet damit das Tor im Hauptraum

Sobald unser aller liebste Grabrauberin diese Vase in die richtige Position geschoben hat, öffnet sich das Gitter

GENRE: 3D-Actionabenteuer
UMFANG: voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleunigung wird optional unterstützt
SYSTEM: P233 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 16 MB auf der HD

Lesereinsendung: Giant Worlds

Bereits vor einem Jahr bescherte uns Rainer Sinsch mit „Giant Sisters" ein hochwertiges Jump and Run, jetzt liegt der Nachfolger vor: mehr Levels, buntere Grafik und Musikbegleitung aus 32 Kanälen. Der 64-er-Klassiker „Great Giana Sisters" diente dabei unverkennbar als Vorlage, doch wurden Programmcode, Grafik, Musik und Leveldesign für das Remake völlig neu erstellt. Jede Menge Hüpfspaß ist also garantiert, zumal es sich hier um uneingeschränkt funktionsfähige Freeware handelt!

Allein oder zu zweit (hintereinander) hüpfen die Giant Sisters durch kunterbunte Plattformlandschaften

Auch unter Tage warten transparentes Wasser und liebevoll animierte Gegner

Möchten Sie eigene Songs oder Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie uns einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, dass es sich bei Ihren Games, Tools etc. um selbst erdachte, selbst gemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich, außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: mhuber@pcjoker.de

Produktinfo 004

Die richtige Wahl!

Nominiert zum

Spiel des Jahres '99*

„Das derzeit beste Spiel im Genre"
(PC Joker 11/99)

„Cooler als die Bundesliga"
(Power Play 11/99)

„Klassenbester"
(GameStar 11/99)

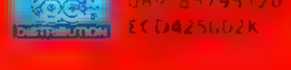
„Loslegen und nicht mehr aufhören können"
(PC Games 11/99)

Sie sind Manager und Trainer Ihres Lieblingsclubs • ***für Einsteiger und Profis*** • mehr als 10.000 Spieler • über 500 Vereine • 8 deutsche Ligen plus Europaliga • alle bekannten Wettbewerbe • mit England, Spanien, Italien, Frankreich, Österreich, Schweiz, Niederlande, Türkei • Spielspaß pur • ***tausende aufbereitete Statistiken*** • bis zu 12 Mitspieler • geringe Hardwareanforderungen • leicht zu bedienen • ***enorme Spieltiefe*** • komfortable Benutzeroberfläche • mit leistungsfähigem Editor • eigene Wappen, Passbilder & Spielerfotos einbaubar • 8 Assistenten nehmen auf Wunsch Aufgaben ab • 3 stufiges Hilfesystem mit Sprachausgabe • ***Ausgabe umfangreicher Serien*** • mit Jugendarbeit, Ärzten, erweitertem Stadion uvm. • in Zusammenarbeit mit dem Kicker-Magazin entstanden • aus 30jähriger Programmiererfahrung erschaffen • ***LIVE-BERECHNUNG der Spielszenen*** • ***bis zu 4 Live-Spiele gleichzeitig*** • variable Spieldauer • ***direkter Eingriff in Spielgeschehen möglich*** • spezielle Missionen • 10 mitgelieferte Liga-Konfigurationen • Netzwerkmodus inklusive •

DIE FACHPRESSE IST BEGEISTERT – SIE WERDEN ES AUCH SEIN!

www.heart-line.de

* PC Joker, Kategorie "Wirtschaftssimulationen"



heart-line

Preisausschreiben

Gewinne für das 21. Jahrhundert

Das Millennium Preisausschreiben

In der ersten Ausgabe für das neue Jahrtausend lassen wir uns nicht lumpen: Über den Teilnehmern an unserer aktuellen Lesererhebung schütten wir ein Füllhorn voller Games, Hardware und Extras aus. Weil wir Ihnen durch die Auswertung Ihrer Daten ein zukünftig noch besseres Magazin schenken wollen...

Große Umfrage, große Gewinnchancen!

Ihr Job: Füllen Sie den Fragebogen auf den perforierten Seiten 136 bis 138 nach bestem Wissen und Gewissen aus und senden ihn (oder eine Fotokopie) bis zum Einsendeschluss am 31. Dezember 1999 an unsere Adresse. Unser Job: Unter allen Teilnehmern ermitteln wir die Sieger durch das Los und bemühen uns dabei, bevorzugte Gewinne (für entsprechende Vermerke ist Platz reserviert) zu berücksichtigen. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen und die Mitarbeiter des Joker Verlags dürfen ebenso wenig mitmachen wie die der Sponsoren. **An dieser Stelle nochmals herzlichen Dank an die edlen Spender im Namen unserer Leser**, denen wir hiermit viel Glück beim Start ins neue Jahrtausend wünschen!

Zieladresse

Joker Verlag
Kennwort:
Lesererhebung 2000
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

PREISE IM WERT VON 75.000 DM

MEGAPREIS
3dfx-Traumrechner

einem **Pentium 3/600** Prozessor und der leis- **Voodoo 3 3000** Sie für alle Hit-Games des neuen Jahrtausends

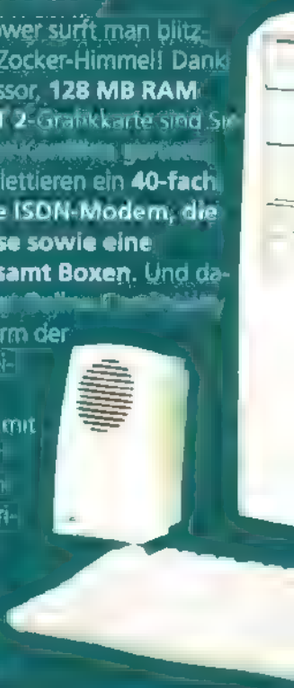
ge Ausstattung des ValueStation Midi Towers se- hen lassen kann: **128 MB RAM, 12 GB Festplatte, ein DVD-ROM, eine Soundkarte von Creative Labs und ein Elsa Microlink 56k Modem**, dazu ein Pyramid **Farbmonitor im opulenten 17-Zoll-Format für Auflösungen bis 1600 x 1200 Pixel**.

MEGAPREIS
Super Surfstation von CMGA

Mit dem tollen Midi Tower surft man blitzschnell in den siebten Zocker-Himmel! Dank **Pentium 3/500** Prozessor, **128 MB RAM** und **Elsa Erazor 3 TNT 2**-Grafikkarte sind Sie

Die Ausstattung komplettieren ein **40-fach CD-ROM, das interne ISDN-Modem, die Logitech Wheelmouse sowie eine Soundblaster-Karte samt Boxen**. Und da-

der Multiplayer-Plattform der Deutschen Telekom heimisch fühlen, ist ein **CMGA-Einsatzpaket** mit von der Partie. Auf der CD-ROM befinden sich die Spiele „Starsiege Tribes", „Rumble in the Void" sowie „SARAC Projekt", dazu T-Online Software sowie ein Startkontingent im Wert von 20,– DM.



3dfx

2. PREIS: Voodoo 3 3000 Grafikkarte

nackte Zahlen: **128 Bit-Grafikchip mit 16 MB RAM für Auflösungen bis 2046 x 1536 Pixel**, dazu ein **SVHS-Ausgang**

3. PREIS: Voodoo 3 2000 Grafikkarte

125 MHz Tempo satt, der **PCI-Anschluss** für unkomplizierten Einbau selbst

Gesamtwert: ca. 5000,– DM

CMGA

Was ist die CMGA?

sive Gaming Agents" und ist eine **von der Deutschen Telekom ins Leben gerufene Internet-Gemeinschaft von und für deutschsprachige Spieler**. Nach der kostenlosen Registrierung hat man Zugriff auf redaktionelle Inhalte, Chats, Foren und vieles mehr. Von den sind vorrangig die drei im CMGA-Einsatzpaket enthaltenen zu nennen. Der futuristische Egoshooter **Starsiege Tribes** wurde in den USA bereits zum „Online-Game des Jahres" gekürt, das **SARAC Projekt** bietet Actionstrategie unter Wasser und **Rumble in the Void** tolle Weltraumschlachten mit witzigen Multiplayermodi. Näheres erfahren Sie im Internet unter **www.cmga.de**

Gesamtwert: ca. 4500,– DM

er abgebildete Rechner entspricht nicht in jedem Detail
em tatsächlichen Gewinn).

Preisausschreiben

1970
1980
1990

MAXIMALE GRAFIKPOWER: ATI

Zweimal die brandneue 3D-Karte Rage Fury MAXX hätten

gen bis 1920 x 1440 Pixel!
Alternativ gibt es **zweimal die Rage Fury Pro**, eben-

Farbtiefe, DVD-Unterstützung und beste Bildqualität bei

Engine basieren.

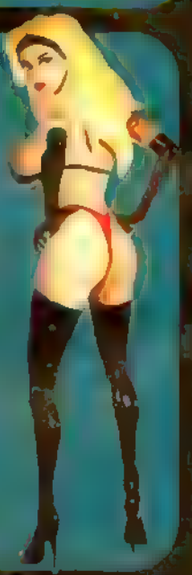
Gesamtwert: ca. 2000,– DM

WUNDERLAND INTERNET: AVM

3 ISDN-Softwarepakete mit dem treffenden Namen **Alice** werden verlost: Die Videosoftware macht das Netz zum Wunderland – indem es Sie Live-Movies in Topqualität versenden oder an visuellen Telefonkonferenzen via Internet teilnehmen lässt.

Gesamtwert: ca. 300,– DM

EROTISCH & STRATEGISCH: CDV



Gewinnen Sie die **streng limitierte Lula-Statue im lebensgroßen XXL-Format**, dazu natürlich den aktuellen Genremix mit

Nat Attack

Sudden Strike

nen Sie im großen Preview ab Seite 36 nachlesen

Gesamtwert: ca. 2200,– DM

LESEN & LERNEN: Markt & Technik

Für Leseratten verlosen wir **10-mal das Buch „Gamedesign"** von Marc Saltzman. Das sind jeweils 420 Seiten interessante Lektüre, zumal hier auch prominente Gastautoren wie Peter Molyneux („Populous"), John Romero („Quake") oder Shigeru Miyamoto („Super Mario") aus der Schule plaudern

Gesamtwert: ca. 400,– DM

SCHNELL & HEISS: Acer

Gewinnen Sie eines von **5 Turbo-Modems**! Zum Ladenpreis

Acer Modem 56 Surf

den **CD-Rewriter CRW-4432A**, mitsamt drei Rohlingen ab. Der komfortable Brenner löscht und speichert Daten auf CDs, als wären es Disketten: schnell und dank ausführlicher Anleitung völlig problemlos

Gesamtwert: ca. 900,– DM

DIE MUTTER ALLER BRETTER: Soyo

Dank vielseitig variabler Taktfrequenzen bis 155 MHz ist das **SY-6BA III Motherboard** genau das Richtige für Hardwarefreaks, die ihren Rechner bis an die Grenze des Möglichen tunen wollen – hier können Sie eine solche Hauptplatine der Spitzenklasse gewinnen

Gesamtwert: ca. 250,– DM

HAT MAN TÖNE: Terratec

Xlerate Pro

gewinnen das **Soundsystem DMX** mit acht teils digitalen Eingängen, erstklassiger 3D-Klangqualität und vielen Dreingaben wie dem DJ-Tool „Mixman". Ebenfalls nicht

TerraTV Radio

terpret-Anzeige usw. bietet.

Gesamtwert: ca. 900,– DM

Preisausschreiben

POSTSPIEL 2000: Hasbro Interactive

5-mal je fünf Email-Games

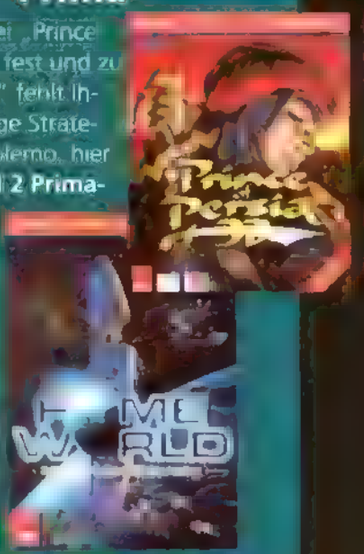
(Schach, Backgammon und Dame) online, um gegen Freunde in aller Welt anzu-

auch ohne eigene CD-ROM mitmachen!

Gesamtwert: ca. 3150,– DM

VOLLIG LOSGELÖST: Prima

Sie stecken bei „Prince of Persia 3D" fest und zu „Homeworld" fehlt Ihnen die richtige Strategie? Null Problemo, hier warten **5-mal 2 Prima-Lösungsbücher**! Auf prinzlichen 96 bzw. neimatlichen 162 Seiten machen sie die Spiele zum Kinderspiel.



Gesamtwert: ca. 125,– DM

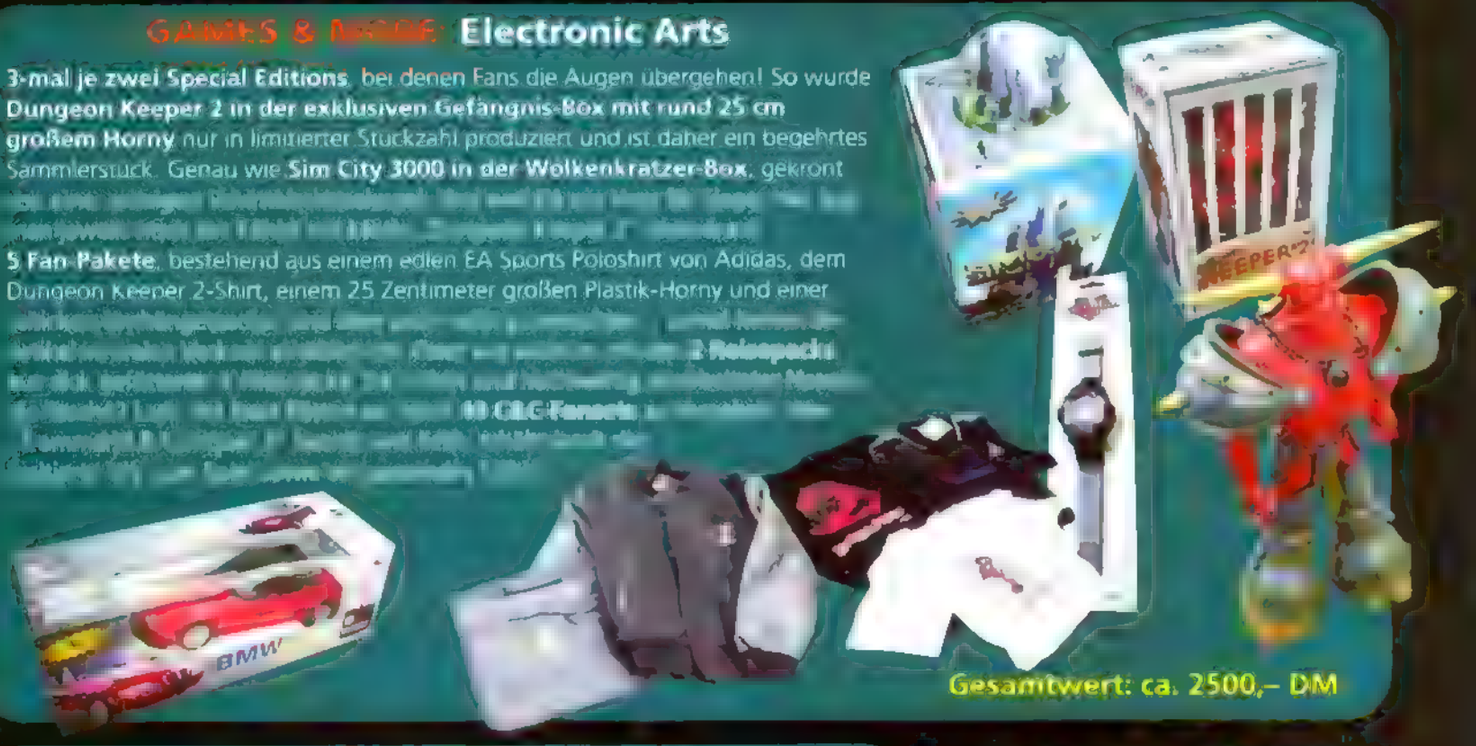
GAMES & MORE: Electronic Arts

3-mal je zwei Special Editions, bei denen Fans die Augen übergehen! So wurde **Dungeon Keeper 2 in der exklusiven Gefängnis-Box mit rund 25 cm großem Horny** nur in limitierter Stückzahl produziert und ist daher ein begehrtes Sammlerstück. Genau wie **Sim City 3000 in der Wolkenkratzer-Box**, gekrönt

5 Fan-Pakete, bestehend aus einem edlen EA Sports Poloshirt von Adidas, dem Dungeon Keeper 2-Shirt, einem 25 Zentimeter großen Plastik-Horny und einer

3 Reisepacks

10 CLC Fanpacks



Gesamtwert: ca. 2500,– DM

Logitech

Auf Glückskinder warten **2 Pakete** mit den Kompaktlautsprechern **Soundman G1** und der praktischen **Wingman Gaming Mouse** mitsamt der Vollversion des 3D-Shooters „Shogo". Außerdem **2-mal Soundman X2**, boxen und einem komfortabel zu bedienenden MP3-Music Center.

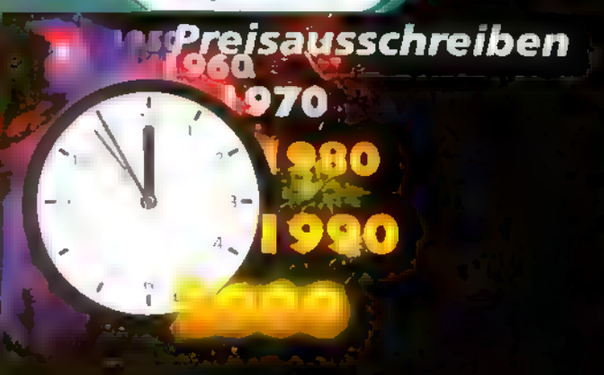
Gesamtwert: ca. 750,– DM

LARA CROFT: XXI Bis

20 Audio-CDs Female Icon. Lara-Double Rhona Mitra bringt elf von Dave Stewart („Eurythmics") produzierte Dancefloor-Stücke zu Gehör, außerdem enthält der Silberling einen Multimediateil mit schicken Bildern des Models und bringt fünf exklusive Sammelkarten mit

Gesamtwert: ca. 600,– DM

Preisausschreiben



AUF HOCHTOUREN: Codemasters

Poleposition-Packages mit **TOCA 2, Colin McRae Rally, Fanatecs Monte Carlo Lenkrad, Taschenlampe und Schlüsselanhänger** haben wir für Sie geschnürt

sport und authentisches Rallye-Feeling auf und vor Ihrem PC!
Rennatmosphäre lassen Sie die Engländer aber auch mit den beiden **Bleifuß-Packs** aus **TOCA 2, Colin McRae Rally in der Classic-Version sowie Taschenlampe und Schlüsselanhänger** schnuppern. Nur das Lenkrad mitbringen

Gesamtwert: ca. 1000,– DM

AUF INS ABENTEUER: Cryo

Gewinnen Sie einen **DVD-Player mit den Sondereditionen von vier starken Adventures**, namentlich „Der Ring des Ni-

Cryo Fun Pack mit 5 Games an. **Die Chroniken des schwarzen Mon-**

Renderabenteuer **Atlantis 2**, das brandneue Jump & Run **Asterix und Obelix gegen Cäsar** sowie das 3D-Grusical **Devil Inside** vom ehemaligen Team hinter dem Klassiker „Alone in the Dark"

Gesamtwert: ca. 1200,– DM

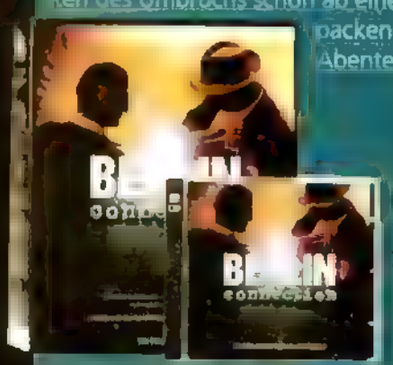
TOP-GRAFIK & SPITZEN-SOUND: Creative Labs

Four Point Surround FPS 1000 ist ein erschwingliches Soundsystem für 3D-Klang vom Allerfeinsten: kristallklare Höhen aus vier Satellitenboxen und satte Bässe aus dem Subwoofer. Dazu passend verlost Creative Labs eine Soundkarte der Premiumklasse, denn **Soundblaster Live! Player 1024** erlaubt es dem Anwender über „Enviromental Audio" individuelle Klangfelder zu erzeugen – zwei Boxen oder ein Kopfhörer genügen!
Für die passende Optik wäre auch gesorgt, falls Sie das Glück haben, die **3D Blaster Riva TNT 2 M64** zu gewinnen. Schließlich bleibt dank 32 MB RAM für Auflösungen bis 1920 x 1200 Pixel bei 32 Bit Farbtiefe kein Auge trocken. Zu überprüfen anhand des beigelegten 3D-Actionknallers „Expendable"

Gesamtwert: ca. 650,– DM

SPIELSAME GESCHICHTE: EKU Interactive

20-mal Berlin Connection, der interaktive Doku-Thriller zum zehnjährigen Jubiläum des Mauerfalls: Anno 1989 soll der Londoner Fotograf Roger Penrose Berlin erkunden und erlebt inmitten des Umbruchs schon ab einem P90 packende Abenteuer



Gesamtwert: ca. 1400,– DM

VOLLER DURCHBLICK: Elsa

Jeder will sie, wir verlosen sie: **3 3D-Revelator** sind ausgelobt – jene fantastischen 3D-Brillen, die dem Monitor erst wirklich Tiefe verleihen. Benötigt wird eine Grafikkarte von Elsa (auch für andere Boards mit Riva TNT-Chipsatz sind Treiber verfügbar), schon werden Sie Ihren Augen nicht trauen so beeindruckend ist der räumliche Effekt! Sie erhalten übrigens selbstverständlich die teurere IR-Ausführung mit drahtloser Verbindung zwischen Rechner und Brille

Gesamtwert: ca. 600,– DM

ICH TARZAN, DU GEWINNER: Disney Interactive

Das Spiel zum Film: **10-mal Tarzan** bringen wir unters Dschungelvolk, ein Cartoon-Spaß für junge und jung gebliebene Bildschirmhüpfer. An die Lianen!

Gesamtwert: ca. 1000,– DM

DAS SAMMLERSTÜCK: GT Interactive

Gangstersim **Driver zusammen mit einer gerahmten und vom Entwicklerteam Reflections handsignierten Originalskizze**

Gesamtwert: ca. 1000,– DM

RIESIG GROSS

IM RAUSCH DER SINNE: Guillemot

In Frankreich hat man ein **Super Gamer Paket** geschnürt: Die Highend-Grafikkarte **3D-Prophet** mit nVidias brandneuem Megachip GeForce 256 und 32 MB RAM garantiert Tempo und Bildqualität für das neue Jahrtausend – die beigelegte Kutte macht Sie auch für Außenstehende auf Anhieb als Grafik-Propheten erkennbar. Für den guten Ton sorgt unterdessen die Soundkarte **Maxi Sound Fortissimo** mit herausragendem Yamaha-Klangchip zusammen mit dem **Maxi Subwoofer 720 5D** und vier Satellitenboxen zum voluminösen Bassgehäuse.
Außerdem spendiert Guillemot **2 Super Hollywood Packs**. Dann enthalten ist zunächst einmal die **Cougar Video Edition** mit nVidias TNT 2-Chip, zahlreichen Ein- und Ausgängen sowie Editing-Software – genau das Richtige für Games und Videonachbearbeitung. Zum eingebauten Prozessor für DVD-Videos passt das interne **Maxi DVD-ROM 6X** natürlich wie die Faust aufs Auge, konventionelle CD-ROMs liest der Highend-Läufer übrigens mit immerhin 32-fachem Tempo. Und um der klanglichen Perfektion willen gehört auch hier das starke Soundsystem **Maxi Subwoofer 720 5D** dazu!

Gesamtwert: ca. 3300,– DM

[illegible] Software 2000

10 Pizza-Pakete schieben wir Siegern in die Röhre: Die witzige Handelssimulation **Pizza Syndicate und Add-on** lässt Sie Teigfladen kreieren, Lokale eröffnen und Schutzgelder an die Mafia bezahlen. Wer Letzteres nicht will, konsultiert eben das beigelegte Lösungsbuch. Und falls Ihnen die Sache trotzdem zu heiß wird, gibt es noch einen Ofenhandschuh.

Gesamtwert: ca. 1800,– DM

[illegible] Infogrames

10 Giga-Spielepacks warten darauf, Ihnen die kommenden Monate zu verkürzen. Mit dabei: die aktuelle **Anno 1602 Königsedition** mit dem Aufbauklassiker samt Add-on „Neue Inseln" sowie allerlei Fan-Gimmicks wie dem Anno-Weihnachtssong auf CD. Dazu das atmosphärische 3D-Actionabenteuer **Outcast**, eine der aussichtsreichsten Nominierungen zum „Spiel des Jahres 1999". Dito **Supreme Snowboarding** für realistische Stunts und Sprünge ohne Gefahr für Leib und Leben sowie **Die 24 Stunden von Le Mans**, wo man die Faszination des traditionsreichen Autorennens am eigenen PC erleben kann. Als kleine Überraschung legt Infogrames übrigens drei glücklichen Gewinnern noch ein **von Stefan Effenberg persönlich signiertes UEFA Manager 2000 T-Shirt** bei!

Gesamtwert: ca. 4500,– DM

Preisausschreiben

Lego Media

5 Lego-Sets hat uns der dänische Spielzeugmulti überlassen. Sie bestehen aus den kunterbunten **Lego Racers** [illegible] **Lego Rock Raiders**, [illegible] sich zudem mit dem **Systembaukasten Schaufelradbagger** ganz real auf die virtuellen Herausforderungen einstimmen.

Gesamtwert: ca. 1500,– DM

ALLES IM GRIFF: Microsoft

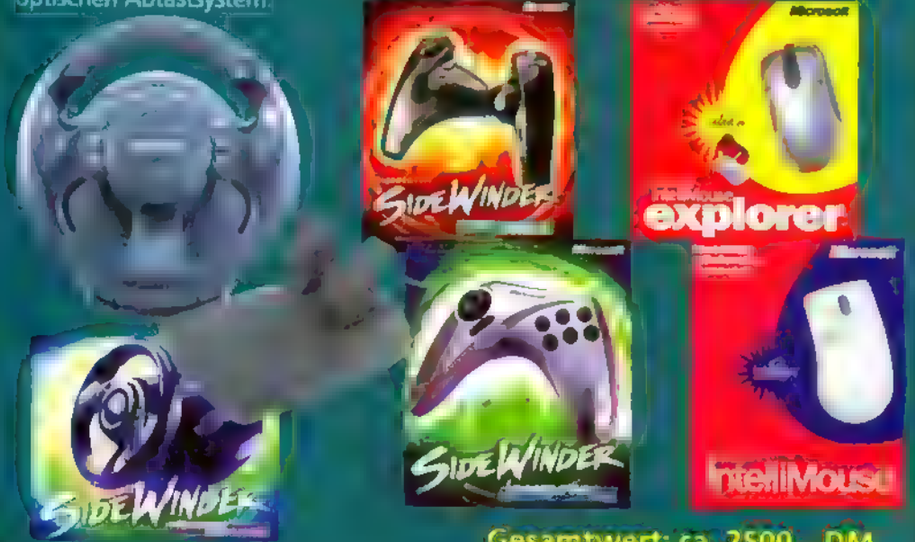
Sidewinder Megapaket

Dann enthalten ist nämlich zunächst einmal das **Force Feedback Wheel**, ein kompaktes Lenkrad, dessen Gummikranz und zwei Schalthebel hervorragend in der [illegible] **Dual-Strike**

weniger innovativ ist die **IntelliMouse Explorer**, bei der die konventionelle Abtast- [illegible] bietet der Profi-Nager obendrein

Die Alternative sind **3 Sidewinder Superpakete**, in denen sich als Highlight das **Precision Racing Wheel** findet. Hier ist der Name das Programm: Hohe Lenkpräzi- [illegible] **Game Pad Pro**

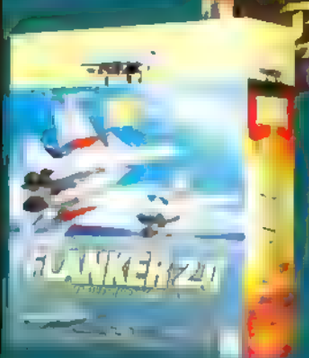
als Tupfelchen auf dem i schließlich noch die **IntelliMouse mit Intelli-Eye**, einem optischen Abtastsystem.



Gesamtwert: ca. 2500,– DM

SPIELE FÜR 1001 NACHT: Mindscape

5 Doppelpacks warten auf neue Besit- [illegible] ken **Prince of Persia 3D**, dessen aktuelles Actionabenteuer auf Klassikern des Plattform-Genres beruht. Darüber hinaus verspricht **Flanker 2.0** viel Authentizität für die Freunde russischer Kriegshardware – diese Flugsimulation hebt auch bereits ab einem P200 ab.



Gesamtwert: ca. 1000,– DM

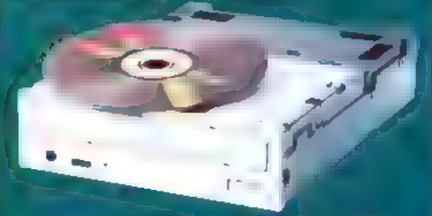
VOLL IM BILD: Viewsonic

Der 17 Zoll-Monitor mit der Bezeichnung PS 775 überzeugt durch hohe Auflösungen bis 1600 x 1200 Pixel und seine geringe Tiefe von nur 39 cm. Praktisch sind auch die im Fuß integrierten USB-Stecker zum komfortablen Anschluss passender Pads oder Mäuse. Und DTP- [illegible] fach die Farben des Bildschirms an die ihres Druckers anpassen.

Gesamtwert: ca. 1100,– DM

SCHEIBENWELT: NEC

Sie besitzen noch kein DVD-Lauf- [illegible] Zukunft gerüstet zu sein, können Sie hier das **Multispin 8x DV-5500** gewinnen. Dank IDE-Port passt das Gerät in jedes Rechnergehäuse, dank achtfacher Lesegeschwindigkeit (40-fach bei konventionellen CD-ROMs und CD-Rs) gilt es als eines der schnellsten seiner Art!



Gesamtwert: ca. 250,– DM

WINZIG KLEIN

FAHREN & FLIEGEN: Saitek

8 Eingabegeräte-Pakete für jeden Bedarf: Mit den F1-tauglichen Schalthebeln und der Pedalbox des **R100**-Lenkrads stehen Sie vielleicht bald häufiger

ST 110

P120

Gesamtwert: ca. 1700,– DM

AUFMUNITIONIERT: Sierra

Die **3 Starsiege VIP Packs** kommen exklusiv in antiken, britischen Munitionskisten ins Haus und enthalten den Robo-Feldzug „Starsiege", den Online-Shoot-

Video, Aufkleber und und und...

10-mal je drei Tophits 99

Homeworld

Pharao

Mech in **Starsiege** fliegen!

Gesamtwert: ca. 4000,– DM

POWER INSIDE: Intel

Gewinnen Sie einen von **2 Highend-Prozessoren zum Nachrüsten**. Wer seine alte CPU gegen einen **Pentium 3 mit 600 MHz** tauscht (passend für

mit Slot 1 und BX-Chipsatz), erhält das

Teil wird einbaufertig mit Kühlkörper und Ventilator geliefert.

Gesamtwert: ca. 3000,– DM

Take 2

20 Rogue Spear Packs. Kampf dem Terrorismus aus dem Hause Red Storm – passend gekleidet mit exklusivem T-Shirt und Mütze.

10 GTA 2 Packs: Während Sie auf dem Bildschirm mit dem Arm des

10-mal Railroad Tycoon 2 – Gold Edition. Bauen Sie die US-Eisen-

gieführer.

10-mal Hidden & Dangerous

sim im Test mit sagenhaften 93 Prozentpunkten abgeschnitten hat!

Gesamtwert: ca. 5300,– DM

Swing

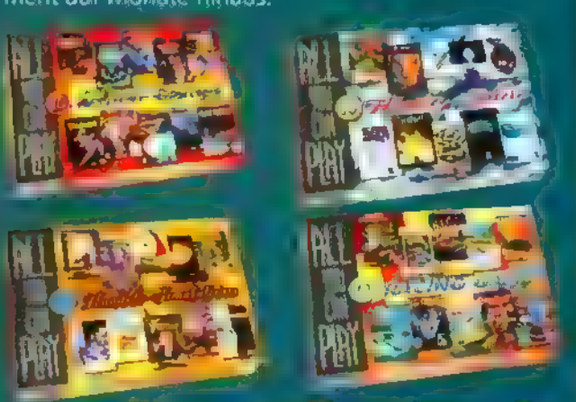
3 super Spielepakete

des umfasst gleich vier Sammlungen der Reihe „All in One" mit je 10 Knüllern aus den Genres Racing, Pinball, Handelssimulation und Action (u. a. „Have

„Toshinden 2") – das macht satte 40 Games pro

Dazu sorgen **3-mal 24 Spieleklassiker** aus der

Strategical „Seven Kingdoms") für PC-Entertainment auf Monate hinaus.



Gesamtwert: ca. 1600,– DM

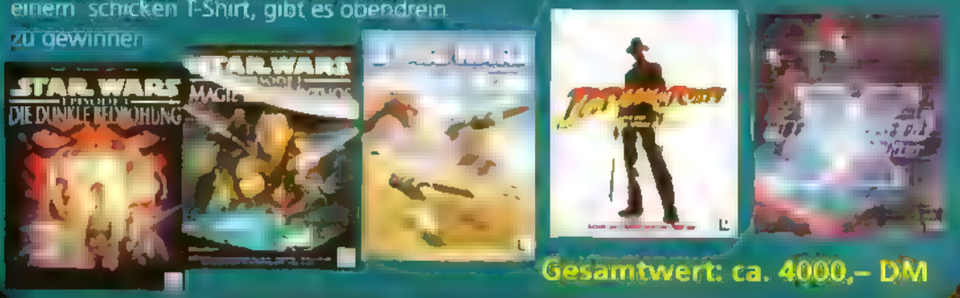
Preisausschreiben

FILMREIF: THQ/Lucas Arts

1 Star Wars Paket

5 Indy Pakete und keines davon mit Peitsche – dafür mit dem brandneuen 3D-Actionabenteuer „Indiana Jones und der Turm von Babel", exklusivem Poster, T-Shirt und Zippo-Feuerzeug

10 Space-Packs, bestehend aus der komplexen SF-Sim „X – Beyond the Frontier" und einem schicken T-Shirt, gibt es obendrein zu gewinnen



Gesamtwert: ca. 4000,– DM

HÖREN & FÜHLEN: Typhoon

Die analoge Pedalerie und das Force Feedback-System des **Vibration Wheels** bringt Sie auf Tuchfühlung mit der virtuellen Straße, das **Subwoofer-Soundsystem SC-600** lässt Sie wieder abheben – die 600 Watt starke Bassbox und ihre beiden Hochtonsatellitenboxen sehen nicht nur gut aus, sondern hören sich auch so an!

Gesamtwert: ca. 350,– DM

Topware

Hier warten **10 Triple-Packs** mit den allerneuesten Highlights: **Gorky 17** ist ein düsteres SF-Abenteuer, **Septerra Core** ein Actionadventure im Fernost-Look und **Earth 2150** einer der ganz großen Knüller in Sachen moderner 3D-Echtzeitstrategie. Auch hier gibt es ein exklusives T-Shirt als Dreingabe.

Gesamtwert: ca. 3500,– DM

DAS PLATZWUNDER: www.soundcase.com

Der **Soundcase Midi Tower** ist ideal fürs Büro oder Netzwerksessions, da im senk- oder waagerecht platzierbaren Gehäuse Visaton-Lautsprecher gleich integriert sind. Das spart Platz auf dem Schreibtisch – und beim PC-Transport müssen nicht extra noch Boxen mitgeschleppt werden.

Gesamtwert: ca. 250,– DM

FAN-TASTISCH: Ubi Soft

1 Shadow Company Komplett

in einer extragroßen Box, dazu ein T-Shirt und eine tolle Uhr

2 Might and Magic Fanpakete: das aktuelle Rollenspiel „Might and Magic 7: For Blood and Honor" zusammen mit den Vorgängern in einer Sammlung, außerdem T-Shirt, Mauspad, Poster und XXL-Box

2 Playmobil Fanpakete: Gewinnen Sie das neue 3D-Action-

zieren Sie Ihre Wohnung mit einem lebensgroßen Playmobil-

2 Rayman Fanpakete: das brandneue 3D-Abenteuer „Ray-

dio im stilechten Rayman-Design. Außerdem vier Folgen der TV-Serie zum Spiel auf Video

2 TT-Fanpakete: das neue Plattformabenteuer „Tonic

stressball, T-Shirt und Stoffpuppe

Gesamtwert: ca. 4000,– DM

RIESIG KLEIN

SOFT PRICE

SOFT PRICE-GAMES BLEIBEN RIESIG: GROSSE KLASSIKER UND ORIGINALSPIELE – NUR DER PREIS WIRD KLEINER!

Starcraft
Die nächste Dimension der Echtzeitstrategie.

Silver
Episches Action-Adventure und Rollenspiel.

Heart of Darkness
Action-Adventure mit Kinoatmosphäre.

Der Korsar
Historische Piratensimulation in Echtzeit.

V-Rally
Der Racing-Klassiker in der PC-Version.

Krossfire KKND 2
Echtzeitstrategie mit [illegible]

Hercules
Einzigartiges Zeichentrick-3D-Action-Spiel.

Airline Tycoon
– First Class –
Fluglinien-Management im Cartoonstil!

Industriegigant
– Gold Edition –
Errichten Sie Ihr eigenes Wirtschaftsimperium.

Holiday Island
– erweiterte Version –
Wirtschaftssimulation Karibik-Urlaub-Outfit.

Produktinfo 025

Alle Spiele auf PC-CD-ROM – Komplett in Deutsch.
Jetzt kostenlosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter Tel.: 06103 - 334555.

SOFT PRICE erhältlich bei SATURN natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

Vertrieb in der Schweiz: Vertrieb in Deutschland:

Vertrieb in Österreich: DYNAMIC

INFOGRAMES

www.infogrames.de

THE LONGEST JOURNEY

Drei Jahre Entwicklungszeit hat das Osloer Funcom-Team benötigt, um im März ein vier CDs starkes **Grafikabenteuer** beim deutschen Publisher Egmont in komplett lokalisierter Fassung veröffentlichen zu können – eine in der Tat ziemlich lange Reise

Die fantastische Story handelt vom empfindlichen Gleichgewicht zwischen dem Hightech-Planeten „Stark" und der Fantasy-Welt „Arcadia", das offenbar nur die 18-jährige Heldin April Ryan bewahren kann. Dazu wird sie Rätsel in sehr atmosphärischem Ambiente lösen und Multiple-Choice-Dialoge führen müssen. Der Spieler wird unterdessen von plastisch animierter 3D-Optik und passgenau in die Handlung eingeschnittenen Rendermovies verwöhnt

CRIMSON SKIES

So hätte sich wohl Jules Verne die USA des Jahres 1937 vorgestellt: Man reist per Propeller-Skurrilität statt im Auto, Güter werden mit Zeppelinen durch die Luft gekarrt. Doch Piraten und Plünderer belagern die Skyways und Sie sollen sie zur Strecke bringen – in einem originellen **Action-Flugi**, den Zipper Interactive („Mechwarrior 3") im Sommer 2000 startet

Bei einem ersten Probeflug konnten wir uns schon vom gefälligen Physikmodell, der schick beleuchteten Optik mit ihren vielen Bodendetails und passender Charleston-Musik überzeugen. Auch auf moderne Errungenschaften wie Unterscheidung von Primär- und Sekundärzielen oder automatische Zielverfolgung müssen tollkühne Piloten in ihren fliegenden Kisten dabei nicht verzichten

STARLANCER

Immer wieder angekündigt und verzögert, ab März angeblich tatsächlich erhältlich das inoffizielle Sequel zu „Wing Commander" aus dem Hause Digital Anvil. Vor Ort konnten wir uns bereits einige Stunden an prächtigen **Raumschlachten** versuchen – in einem runden Dutzend verschiedener Schiffe fliegt man samt seiner Wingmen in verzweigten Missionen gegen clevere Gegner

Wenn das Team um Chris und Erin Roberts sein Versprechen hält und uns rechtzeitig mit einem Muster für ausführlichere Space-Fights (via Internet oder im Netzwerk auch gegen bis zu drei Freunde gleichzeitig) versorgt, können wir Ihnen für die kommende Ausgabe ein großes Preview versprechen. Wäre schon, denn die Story um einen Krieg zwischen Ost- und Westkoalition klingt fast so spannend wie die 3D-Grafik beeindruckend aussieht!

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

dass Take 2 im März das Add-on **GTA 2 Berlin** veröffentlicht? Dann stehen waghalsige Fahrten zwischen Ost- und Westberlin vor dem Mauerfall auf dem (Haupt-)Programm, untermalt von zeitgenössischer NDW-Musik

dass Topware eine **Erweiterungs-CD für Earth 2150** plant? Außerdem arbeitet man mit dem polnischen Metropolis-Team („Gorky 17", „Robo Rumble") bis Anfang 2001 am Hightech-Fantasy-Ambiente eines Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie: **Two Worlds**

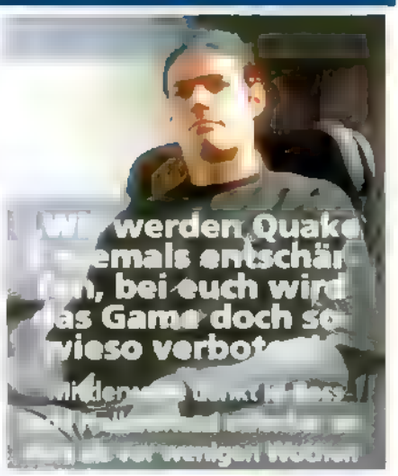
dass Terminal Reality ab Mitte 2000 mit dem Zivilflugi **Fly! 2** abhebt? Und sich zudem für **Nocturne 2** mit den Machern des Movies „The Blair Witch Project" verbündet, um Teile des Kultstreifens in der Spielhandlung verbraten zu können?

...dass sich in die letzte Ausgabe ein bedauerlicher Dreckfühler eingeschlichen hat? Lego Medias intelligente Action-Puzzelei **Rock Raiders** kostet 89 statt der im Test angegebenen 59 Mark

DRACULA RESURRECTION

Im Februar zerren Microids und Sierra den alten Obervampir mal wieder aus seinem Sarg: Die Handlung des **3D-Renderabenteuers** wird eng an Bram Stokers originalem Roman angelehnt sein, der Spieler übernimmt die Rolle von Jonathan Harker. Um auch Einsteiger für das Szenario begeistern zu können, sind intuitives Handling, nachvollziehbare Rätsel und ein gruseliger Soundtrack angekündigt. Zudem soll hier schon ein P166 den nicht gen Biss entwickeln.

QUAKE 3: ARENA



Zeichen und Wunder Entgegen ersten Ankündigungen wird es in Europa nun wahrscheinlich doch ein gesetzeskonformes Action-Beben geben – Activision konnte die Software zu einer **speziell für Deutschland entschärften Variante des Egoshooters** überreden. Die Weigerung der texanischen Sturschädel, eine solche für den Vorgänger zu produzieren, führte ja bekanntlich direkt auf den BPjS-Index, zumal unter diesen Umständen auch die USK keine Altersempfehlung erteilen mochte.

IN DER PIPELINE

Bei Xatrix („Kingpin") arbeitet man laut einer Meldung der New Times Los Angeles am 3D-Egoshooter **Wolfenstein 2000**. Auch David Braben plant die Neubelebung eines Klassikers: Vor Ende 2000 ist mit **Elite 4** aber nicht zu rechnen. Im selben Zeitraum strickt Demis Hassabis (Co-Erfinder von „Theme Park") in seinen neu gegründeten Elixir Studios am komplexen Putsch-Strategical **Republic: The Revolution**. Durch den Auf- und Ausbau einer russischen Untergrundorganisation gilt es 16 konkurrierende Fraktionen zu bekämpfen und schließlich die Regierung zu stürzen.

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Noch vor der Jahrtausendwende wollen sich alle großen Regierungen in Kalifornien zur Unterzeichnung eines Antiatomwaffenvertrags versammeln, doch kündigen terroristische Gruppierungen Anschläge an – so jedenfalls will es der Plot zu Sierras kommender **3D-Combatsim**. Hier ist es dann am Spieler, eine fünf Mann starke Spezialeinheit zusammenzustellen und Bomben zu entschärfen oder Geiseln zu befreien. Anders als bei „Rainbow Six" oder seinem Sequel findet die strategische Planung erst während der 18 Einsätze statt. Auch die Trainingsmissionen unseres recht weit gediehenen Vorabmusters sowie das übersichtliche Handling von Equipment (u. a. Fackeln und Dietriche) oder Primär- und Sekundärwaffen sprechen für leichte Zugänglichkeit. Praktisch fanden wir zudem die Schnellstartaufträge mit automatischer Teamzusammenstellung, erfreulich die sehr detailreiche Optik. Mehr dazu im Testteil der kommenden Ausgabe.

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Im April rollen THQ und die Gütersloher Synetic-Schmiede („N.I.C.E. 2") gemeinsam Schwergewichter aus der Garage. Wenn sich rund fünf Tonnen Blech mit etwa 1200 PS unter der Haube auf real existierenden Strecken wie Nürburgring oder Barcelona beinharte Zweikämpfe mit anderen Zugmaschinen liefern, dann nennt sich das **Super Race Trucksport**. Auch auf drei fiktiven Fun-Pisten werden dann komplette Rennwochenenden mit Training, Qualifikation und Wertungslauf ausgetragen. Selbstverständlich inklusive Telemetrie, Boxenstopps und authentischem Schadensmodell.
Wer wissen möchte, warum sich diese exotische Sportart zunehmend größerer Beliebtheit erfreut, wird zumindest einen P2/233 mit Direct3D-Turbo benötigen – für Tiefbetttelgen, Bremsstaub auf dem ansonsten spiegelblanken Lack und andere Grafikeffekte.

SOLDIER OF FORTUNE

Ihren ebenso spannenden wie herben **3D-Egoshooter** wollen Raven und Activision entgegen ersten Ankündigungen nun doch bis zum Release im Februar eindeutschen. Das aufwendige Ziel- und Körpertreffersystem bleibt erhalten, doch statt blutig zu fallen werden gegnerische „Glücksritter" bloß betäubt und „entmaterialisieren" auf wundersame Weise.

TOTAL SOCCER 2000

Erinnern Sie sich noch an das gute alte „Sensible Soccer"? Im Februar wollen Iridon und die Entwickler des englischen Labels Live Media ein ziemlich ähnliches Produkt abliefern. Bereits beim ersten Probespiel überzeugte der **Action-Kick** durch intuitives Handling über nur zwei Buttons am Pad. Auch das flotte Kick-and-Rush-Gameplay in 2D-Draufsicht erinnerte uns stark an den Klassiker von Sensible Software – wenn hier auch um einige 3D-Effekte und nette Kamerafahrten bei den Replays ergänzt. Sogar das Elfmeter-Handling ist identisch und auch einige der alten Tricks scheinen wieder zu klappen – namentlich etwa die beinahe hundertprozentige Torausbeute bei angeschnittenen Diagonalschüssen.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

dass der jüngst ins neue Jahr verschobene Fußballmanager **Anstoß 3** nun am 10. Februar erscheinen soll?

dass der momentan noch mit E-dos verbandelte Publisher Video Systems ab Herbst 2000 mit Ubi Soft kooperiert? Gemeinsam mit den Machern der famosen „Racing Simulation" will man eine **F1-Sim mit FIA-Lizenz** veröffentlichen.

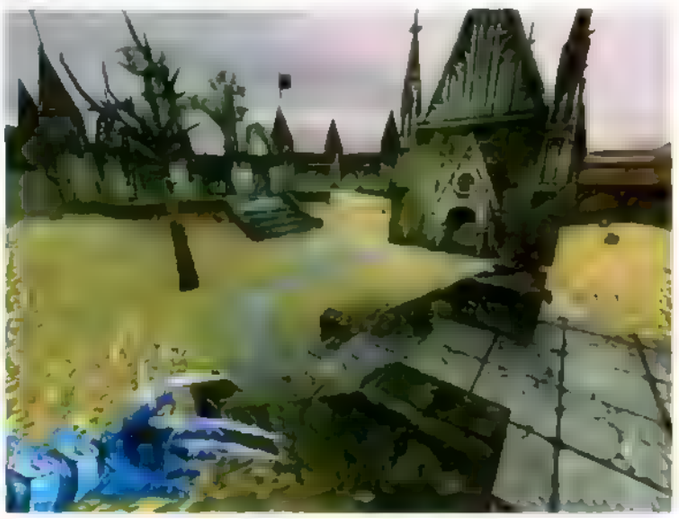
dass THQ im Herbst 2000 mit **Championship Motocross** an den Start geht? Dann warten Racing und Trickstyle im Sattel von Crossbikes zwischen 80 und 250 ccm Hubraum.

dass **EA Sports und Lothar Matthäus** eine drei Jahre währende PR-Partnerschaft eingegangen sind? Per Motion-Capturing soll „Loddar" in kommenden FIFA-Titeln eine Hauptrolle übernehmen.

dass das deutsche Massive-Team und der US-Entwickler Octagon gemeinsam eine Versoftung des Romans **Kilo Class** von Patrick Robinson anstreben? Geplant ist eine komplexe Combatsim um Navy Seals, die russische U-Boot-Werften infiltrieren – allerdings nicht vor dem Frühjahr 2002!

WARHAMMER 40.000: AGENTS OF DEATH

Bisher diente die populäre Brettspielvorlage aus dem Games Workshop immer nur als Grundlage für Strategicals, doch derzeit schmiedet man in Polen den Kriegshammer zu einem **Egoshooter** mit Tiefgang um. Auf Basis der brandneuen Entwicklungsengine „Mortyr 2" will das Mirage-Team bis Ende 2000 rund 40 Levels mit den bekanntesten Figuren, Monstern, Waffen und Szenarien aus dem futuristischen Warhammer-Universum füllen.
Angekündigt sind drei Helden zur Wahl (ein schwer bewaffneter Space Marine, der hinterlistige Geheimagent oder ein Allrounder), anspruchsvolles Missionsdesign, eine packende Story sowie realitätsnahe Umgebungsphysik – hier sollen sogar umherfliegende Trümmer noch realistische Schatten werfen!



COMMAND & CONQUER 3: DER FEUERSTURM

Für das kommende Frühjahr kündigen die Westwood Studios das **offizielle Add-on zu C&C 3** an. Dann wird sich der aussatzige Cabal mit der fiesen NOD-Bruderschaft verbunden, um in 18 Solomissionen und auf zehn Multiplayerkarten neue Einheiten wie etwa mobile Tarnvorrichtungen aufzufahren – die GDI wird u. a. mit Aufklärungsdrohnen, schwer bewaffneten Walkern sowie mobilen Fabriken dagegenhalten. Rund 30 Videominuten sollen die Echtzeitschlachten umrahmen.

ONI

Im ersten Quartal 2000 werden wir Konoko in einer düsteren Hightech-Welt des Jahres 2032 treffen können. Hier ist die Agentin auf der Suche nach ihrer eigenen Vergangenheit, hier treiben sich gesprächsbereite Zivilisten ebenso herum wie Ninjas, Cyborgs und rund 100 weitere Gegner.
Was das **Anime-Actionabenteuer** über seinen Fernost-Look hinaus von der gängigen Genrekonkurrenz abheben soll, ist die intuitive Nahkampfsteuerung der Heldin. Dank vielfältiger Moves weiß sich Konoko selbst gegen Fernwaffen mit bloßen Fäusten und Fußen zu wehren. Uns hat das erste Vorabmuster von Bungie jedenfalls gefallen – bleibt abzuwarten wie die breite Käuferschaft auf diese Prügeleien mit exotischer Story und Optik reagiert.

LARA ABGEZOCKT?

Kennen Sie noch Rhona Mitra, die erste Lara Croft aus Fleisch und Blut? Produziert von Dave Stewart („Eurythmics") hat das englische Model ein Album mit elf Dancetracks besungen: **Lara Croft: Female Icon** ist seit Ende November erhältlich. Auf dem Cover, den fünf beiliegenden Sammelkarten sowie einigen Bildern des Multimedia-Tracks posiert Rhona im aktuellen Lara-Look mit Pferdeschwanz, Khaki-Shorts und hautengem Top. Bloß der Titel „Tomb Raider" wird nirgends erwähnt – ein Schelm wer glaubt, hier wolle jemand vom TR-Kult profitieren ohne an Eidos Lizenzgebühren zu bezahlen.

HEIMARBEIT

Einen jedermann zugänglichen **Online-Treff für Entwickler** und solche, die es werden sollen, hat Axumedia mit Unterstützung der Teams von Shiny, GOD, Humanhead und Third Law ins Leben gerufen. Unter der Internetadresse **www.developers-corner** warten praktische Tipps und Tricks, News, Chats, Lehrgänge und mehr.

SPIELE-BÖRSE

Erstmals betrat ein Computerspiel-Unternehmen glattes Börsenparkett. Seit 22. November wird die Bochumer Firmengruppe **Phenomedia AG** am Frankfurter „Neuen Markt" notiert. Um dabei nicht auszurutschen, will man das Kapital vor allem in international taugliche Programme investieren. Dabei wird die Tochter Art Department für Werbespiele und Auftragsarbeiten zuständig sein, Effective Media übernimmt Lokalisierungsarbeiten (u. a. wurden hier schon „Outcast" und „Call to Power" eingedeutscht), Better Day kümmert sich um Online-Gaming, Typhon stellt das Musikequipment und Piranha Bytes erforscht gemeinsam mit Codecult neue Technologien. Im Ergebnis soll auf das Actionrollenspiel „Gothic" ein Egoshooter folgen, dessen Technik die Engine von „Quake 3" weit hinter sich lässt.

MUSIK-CONNECTION

Mehr und mehr setzt die Spielebranche auf **musikalische Cross-Promotions**. Aktuell arbeiten etwa die Bochumer Entwickler von Piranha Bytes für ihr jüngst auf Juli verschobenes Actionrollenspiel „Gothic" eng mit der Gothic-Rockband „In Extremo" zusammen. So findet sich auf deren aktueller Single „This Corrosion" ein umfassender Multimediateil mit AVIs, einer Demo und Screenshots zum Spiel. Umgekehrt schmettern die Musiker dann als Game-Charaktere ein Thema ihres Clubhits „Herr Mannelig".

Auch Hasbro will seinem wiederbelebten Atari-Label durch musisches Sponsoring ein jugendliches Image verpassen. Dazu wurde das Atari-Logo auf der aktuellen Tocotronic-Single „Jackpot" platziert und bei den Konzerten von Moby, den Absolute Beginners oder den Big Beat Boutique-Veranstaltungen hat man Demos, Postkarten sowie Infos zu neu aufgelegten Spieleklassikern wie „Pong" oder „Tetris" verteilt. In diesem Jahr wird außerdem noch die „Boarder Week" in Valthorens gesponsert, wo u. a. die „Fantastischen 4" Atari-Shirts tragen sollen.

MESSEN & TERMINE

WDR Computernacht '99
Heinz-Nixdorf-Museum in Paderborn
11. bis 12. Dezember live im TV von 23.40 bis 6.00 Uhr
Info: www.ccnacht.de
Tel: 0221/2 20 43 00

2000 International CES
Fachmesse für moderne Unterhaltungsmedien
6. bis 9. Januar 2000 in Las Vegas/USA
Info: www.cesweb.org

Game Developers Conference
Fachkongress für Spieleentwickler
9. bis 13. März 2000 in San Jose/USA
Info: www.gdconf.com

Electronic Entertainment Expo (E3)
Fachmesse für Computer-Entertainment
11. bis 13. Mai 2000 in Los Angeles/USA
Info: www.e3expo.com

Internet World
Kongress und Fachmesse zu Internet-Themen
23. bis 25. Mai 2000 in Berlin
Info: www.internetworld.de
Tel: 089/7 41 17 313

Radwar Party
Szene-Event des digitalen Undergrounds
26. bis 28. Mai 2000 in der Festhalle Einsberg-Oberbruch
Info: www.radwar.com

Interactive Games Expo (IGEX)
Fach- und Publikumsmesse für die Spieleszene
23. bis 27. August 2000 auf dem Düsseldorfer Messegelände
Info: www.igex.de
Tel: 0211/45 60 01

Cebit Home
Publikumsmesse für Games, Internet und mehr
30. August bis 3. September 2000 in Leipzig
Info: www.messe.de
Tel: 0511/89 0

European Computer Trade Show (ECTS)
Fachmesse der Spielebranche
3. bis 5. September 2000 in London
Info: www.ects.com

...UND DAS SETZT ALLEM DIE KRONE AUF:

Produktinfo 038

Königlicher geht's nicht! Denn die Königs-Edition bietet soviel ANNO 1602 wie noch nie:
Die Vollversion + Das Erweiterungsset + Neue Missionen!

Außerdem: ANNO 1602 spezifische Desktop Themen sowie die „ANNOisten Kiste",
die kurioses und zum Teil bisher noch nicht veröffentlichtes Material zu ANNO 1602 enthält.

Und nur DM 69,90* sind fast schon eine Majestätsbeleidigung.

developed by

distributed by

INFOGRAMES

published by

SUNFLOWERS

www.anno1602.de
www.sunflowers.de

Aus deutscher Sicht bleibt der Zweite Weltkrieg ein heikles Thema, dem man in verspielter Form mit Skepsis begegnet: Simulationen und Sechseck-Strategien sind okay, aber Echtzeitaction? Warum nicht, sagt der Publisher CDV und veröffentlicht im Frühjahr dieses in Russland entwickelte Game.

Jede der drei bis vier Kampagnen soll von einem eigenen Intro eingeführt werden, das für die russische Seite ist bereits fertiggestellt

Mittlerweile konnten eine Vorführung durch die Programmierer und ein weiter gediehenes Vorabmuster den guten Eindruck bestätigen, den diese Echtzeitstrategie beim ersten Check in der letzten Ausgabe hinterlassen hat: Historisch verbürgte Schlachten wie die Landung in der Normandie oder der Kampf um Moskau sind eine echte Bereicherung für ein Genre, dessen SF- und Fantasy-Szenarien sich zuletzt immer ähnlicher wurden
Der überwiegende Teil der rund 30 auf drei bis vier Kampagnen verteilten Missionen wird freilich dennoch fiktiver Natur sein. Die Begründung sucht man wohl am besten im grundsätzlichen Konzept der Echtzeitstrategie, die nun mal traditionell auf totale Siege ausgelegt ist. Der Angriff auf Feindstellungen bzw. das Halten von Dörfern und Frontlinien wird ohne Ressourcenmanagement, aber deshalb keineswegs oberflächlich erfolgen: Statt Fabriken oder Labors pflanzt der Spieler eben Stacheldrahtbarrieren, Panzersperren und Schützengräben in die Iso-Landschaften. Und statt Truppenproduktion am Fließband gibt es ein festgelegtes Kontingent an Einheiten, mit denen man haushalten muss – gute Voraussetzungen für lang anhaltende Motivation
Durchaus motivierend ist auch die authentische Kriegshardware. Abhängig davon, ob man für Russland, Frankreich, Deutschland, England oder Amerika zu Felde zieht, kommen beispielsweise Panzer wie Tiger, Panther, Sherman oder die sowjetischen T-Modelle zum Einsatz; außerdem zahlreiche Spezialeinheiten wie Katyusha-Raketenwerfer oder schwere Feldhaubitzen. Luftmacht und Marine werden sich dagegen auf wenige, dafür spezifische Typen konzentrieren: etwa Bomber und Transporter für Fallschirmtruppen auf der einen, kleine Landungsboote und leichte Zerstörer auf der anderen Seite
Die Befehlsgewalt liegt wie gewohnt bei der Maus, welche Truppenteile einzeln kommandieren oder im Zugrahmen zu Kampfverbänden zusammenschweißen kann – mittels Doppelklick lassen sich sogar sämtliche Einheiten eines Typs auf einen Schlag

Tank-Stelle

Ein vorgegebenes Kontingent authentischer Truppenteile statt Einheiten vom Fließband: von links ein Katyusha-Raketenwerfer, Panther, Elefant, Büssing Panzerspähwagen, Opel Blitz mit Flak, Sturmmörser Tiger und ein SU-85 Sturmgeschütz

Ob Normandie oder Taiga, die scrollbare Iso-Grafik spart nicht mit detailreicher Darstellung

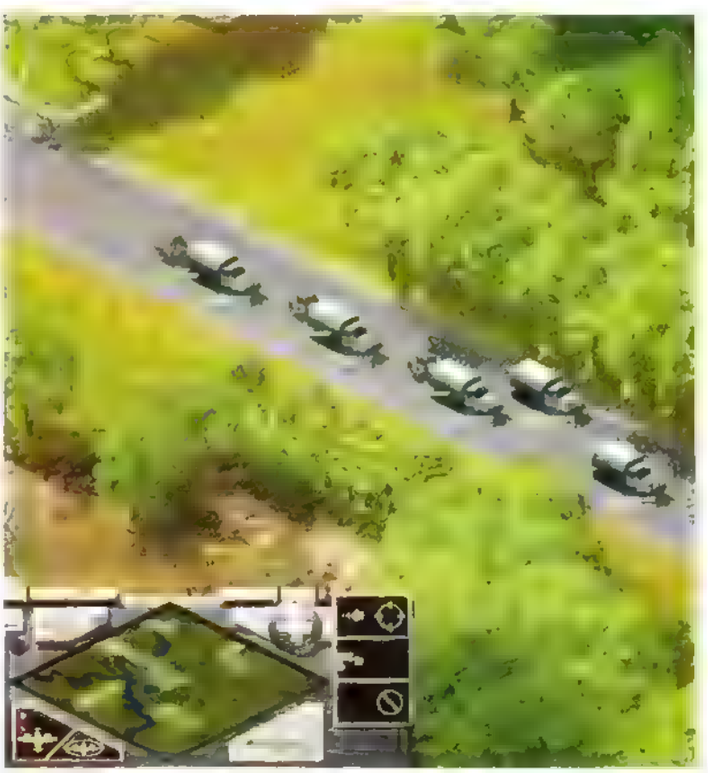
ansprechen. Über Hotkeys können zudem gespeicherte Verbände abgerufen und dann per Mausklick an die gewünschte Stelle im scrollbaren und von Kriegsnebel verschleierten Krisengebiet beordert werden. Was die im Titel beschworenen „Überraschungsangriffe" betrifft, fällt insbesondere einem Feature des Programms der Ruhm zu: So akkurat wie hier wurden Sicht- und Feuerlinien im Genre noch selten simuliert!

Dabei kommt das hiesige Terrain ohne Anhöhen und Bodensenken aus, vielmehr versperren Häuser, Baracken und manchmal sogar einzelne Bäume den Blick auf einen potenziellen Gegner. Daraus ergibt sich dennoch eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten. Man kann etwa eine Hütte besetzen und den Feind aus dem Fenster heraus unter Feuer nehmen – bis dieser Tanks oder eine Bomberstaffel schickt, um das Gebäude womöglich mitsamt der darin verbarrikadierten Soldaten einzuebnen.

Realismus und Echtzeitstrategie sind keine Gegensätze mehr

Zum Abschneiden von Versorgungslinien empfiehlt sich dagegen das Sprengen von Brücken; zumal die eigenen Pioniere immer noch mittels schwimmender Ponton-Stege über Gewässer setzen können.

Dem Thema Nachschub wird aufgrund des nicht erweiterbaren Truppenkontingents natürlich besondere Bedeutung zufallen. Die Entwickler unterstreichen dieses Spielelement noch dadurch, dass Munition zumeist knapp ist. So verfügen Tanks und Haubitzen nur über sehr begrenzt aufnahmefähige Munitionsschächte, die von schwach gepanzerten LKWs direkt auf dem Feld aufge-



Diese schwach gepanzerten LKWs transportieren Truppen und leichte Artillerie an die Front, andere Fahrzeuge liefern dringend benötigte Munition

füllt werden mussen. Ähnlich sieht es mit mobilen Reparaturkommandos für verbeulte Einheiten oder Sanitätern für verletzte Bodentruppen (vom einfachen Landser über MG-Trager bis hin zu Panzerfaustschützen) aus
Kurzum, wenn Bombenteppiche die eigene Stellung erschuttern und gleich darauf 30 bis 40 Fallschirmjäger abspringen, während im selben Moment der Feind mit einem Panzerbataillon anrollt, dann entscheidet allein die bessere Strategie über Sieg oder Niederlage. Echtzeit-Feldherren mit Hang zu schieren Massenattacken werden diese Lektion ebenso anhand von Fehlschlagen lernen müssen wie Spieler ohne den Überblick für einen an mehreren Fronten gleichzeitig tobenden Krieg. Ganzlich auf die Spitze wollen die Entwickler den Realismus allerdings erst nachtraglich via Patch treiben: Während die Schussweite zugunsten eines überschaubaren Gameplays in der Verkaufsversion eingeschränkt ist, können die Einheiten dann so weit ballern wie ihre echten Vorbilder – im Extremfall auch mal quer über das gesamte Schlachtfeld!
Unser bereits weit spielbares Muster hinterließ aber auch ohne solche Extras für Hardcore-Freaks einen sehr wirklichkeitsnahen Eindruck. So drohnten explosive Umgebungsgerausche und Worte in allen fünf Sprachen der Kriegsparteien aus den Boxen, während die verschiedenen Truppenteile grafisch in allen drei Auflosungsvarianten schon an ihrer Bewaffnung glasklar zu erkennen waren. Der riesige Detailreichtum beinhaltet einerseits zwar Blutlachen, andererseits aber auch das optisch umgesetzte Verladen von Munitionskisten aus LKWs oder die letzte Zigarette vor dem großen Kampf. Jedes Panzermodell ist auf Anhieb zu identifizieren und stoßt beim Anlassen des Motors eine dunkle Dieselwolke aus. Bei schweren Treffern verabschieden sich schon mal zwanglos die Ketten, Dreckfontänen spritzen in die Luft,

Auch wenn Massenauflaufe wie dieser massive Einsatz von Fallschirmtruppen in den rund 30 Missionen selten schlachtentscheidend sein werden, die flexible Game-Engine bewältigt sie spielend

Rauch steigt auf und was das Arsenal an Spezialeffekten sonst noch hergibt.
All dies immer nur einem Spieler zur gleichen Zeit zuganglich zu machen, ware wahrlich eine Verschwendung. Ergo werden über die Multiplayerfunktion bis zu zwölf Teilnehmer Teams bilden durfen, um via Internet oder LAN spannende Gefechte zu bestreiten. Und auch die Anforderungen an die Hardware sollten keine unuberwindbare Hurde darstellen: Ab einem P200 mit 32 MB Hauptspeicher wird man nachtraglich in den Zweiten Weltkrieg eingreifen durfen, auch eine 3D-Beschleunigerkarte ist zum Umschreiben der Geschichte nicht erforderlich. (rf)

Dank der realistischen Sichtlinien hat der Kampf zwischen den engen Gassen eines Dorfes fast schon eine klaustrophobische Dimension

Sudden Strike

HERSTELLER:	CDV
GENRE:	WW2 Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	1. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.suddenstrike.de

Produktinfo 040

joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

JOYSOFT-BESTELLANNAHME: 0221/
94 86 10 50
www.joysoft.de

SERVICE-CENTER JOYSOFT GmbH
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Fax: 0221/94 86 12 22
Email: versand@joysoft.de

JEDE WOCHE NEUE SUPERPREISE
Wöchentliche Angebote & Termine, Neuigkeiten & Infos per FAX & VOICE-BOX
FAX-ABRUF: 0221/94 83 30 7 (24 Std) VOICE-BOX: 0221/94 86 10 31 (24 Std)
Unter den angegebenen Rufnummern finden Sie ganz normale Telefonate zu Ihren gewohnten Telefon- und Postzeiten

PC CDROM	DM				
Age of Empires 2 KD	89,90	Gabriel Knight 3 KD	79,90	Panzer Elite KD	79,90
Age o. Emp.2 + PC Dashb.	145,00	Gorky 17 KD	79,90	Pharao KD	84 90
Autobahn Raser 2 KD	69,90	GTA 2 KD	79,90	Quake 3 KE (ab 18)	89 90
Bundesliga Manag 2000 KD	79,90	Homeworld KD	72,90	Rayman 2 KD	79,90
Catan die 1. Insel KD	79,90	Indiana Jones 5 KD	79,90	Shadow Company KD	79 90
Delta Force 2 DA (ab 18)	79,90	Kicker Fußball Manager KD	79,90	Theme Park World KD	84,90
Earth 2150 KD	79,90	Le Mans 24 Std KD	79,90	Tomb Raider 4 KD oder KE	99 90
FIFA Soccer 2000 KD	84,90	MS Flight 2000 KD	109,90	Ultima 9 KD (16.12)	79 90
Freespace 2 KD	77,00	Nocturne KD (ab 18)	79,90	KD Komplett Deutsch, DA dt Anleitung	
		Omikron KD	79,90	KE Komplett Englisch, Importe auf Anfrage	

Alle Angaben ohne Gewähr, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Lieferpreise können abweichen. Alle Preise in DM. Angebote nur solange der Vorrat reicht

10 MARK FÜR JEDEN
Neukunden, den Sie für uns gewinnen

Gute Freunde sind uns was wert! Teilen Sie Ihr Wissen über die JOYSOFT-Vorzüge mit den Leuten, die Sie mögen. Machen Sie Ihre Freunde, Bekannten und Verwandten mit dem riesigen JOYSOFT-Programm vertraut. Für einen neuen JOYSOFT-Kunden, den Sie für uns gewinnen, bedanken wir uns bei Ihnen mit einer Gutschrift im Wert von 10,- DM auf Ihrem Kundenkonto.
Faire Bedingung: Der von Ihnen empfohlene Neukunde lebt nicht mit Ihnen im selben Haushalt und wird wirklich ein neuer JOYSOFT-Kunde, indem er mit seiner ersten Bestellung im Mindestwert von 50,- DM Ware kauft. Hier ist Platz für Ihre Adresse und für die Ihres ersten Neukunden. Also "make Friends" Coupon ausfüllen, ausschneiden, einfach ins Kuvert stecken und ab geht die Post an: JOYSOFT GmbH, Aachener Str. 1004, 50858 Köln oder per Fax: 0221/94 86 12 22

○ Ich habe einen Neukunden geworben, schreiben Sie mir 10,- DM auf meinem Kundenkonto gut

Name, Vorname

Strasse, Nr.

PLZ, Ort

Meine Bestellung: Titel — DM

Ich zahle per
○ Nachnahme-Post 11,90 DM/ ○ Vorkasse-Post (Scheck) 6,90 DM
○ Nachnahme-UPS: 16,90 DM/ ○ Vorkasse-UPS (Scheck) 11,90 DM
○ was immer — Ich wünsche Teillieferung ○ ja/ ○ nein
Ab einem Rechnungswert von 200,- KEINE Versandkosten

○ Ich bin Neukunde und erhalte zu meiner Bestellung den neuesten JOYSOFT-Katalog

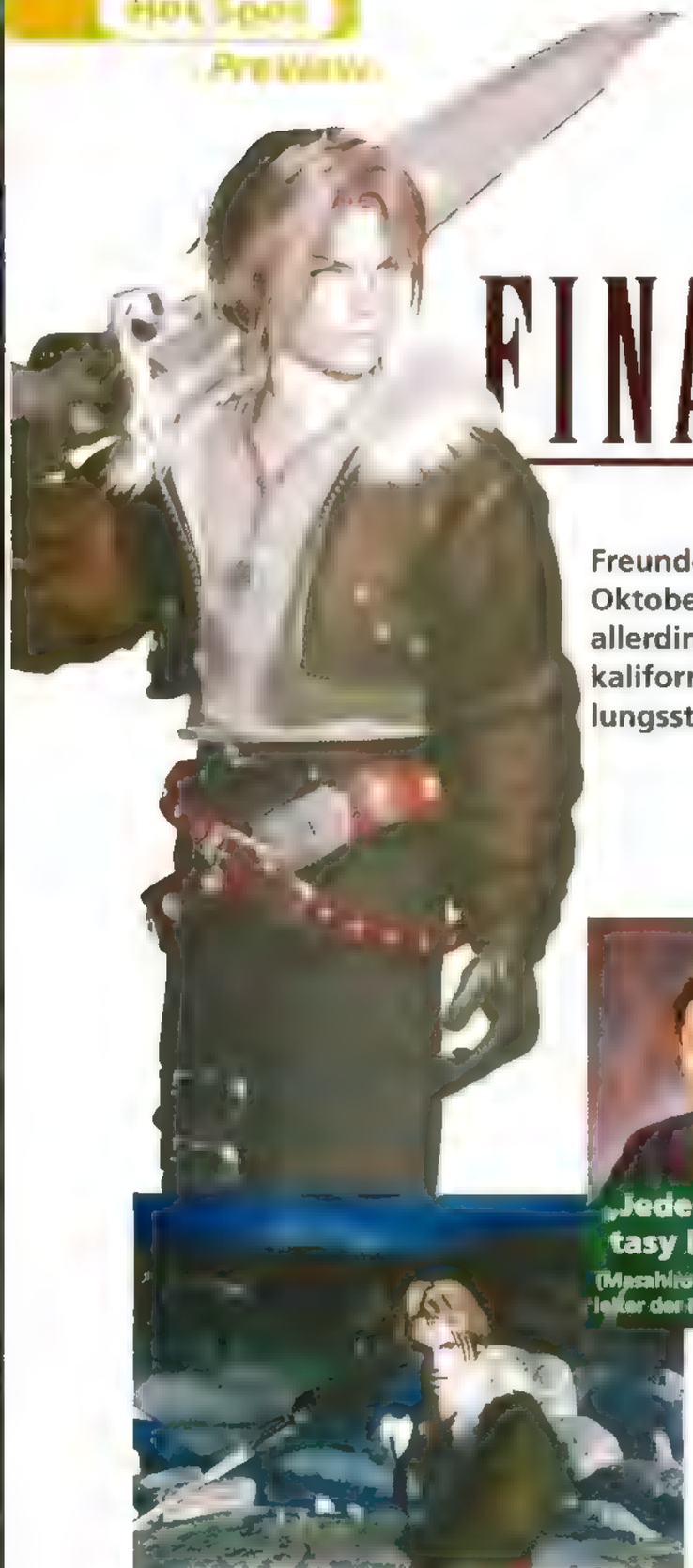
Name, Vorname

Strasse, Nr.

PLZ, Ort

Meine Bestellung: Titel — DM

Ich zahle per (Bei Erstbestellern versenden wir nur per Nachnahme)
○ Nachnahme-Post 11,90 DM/ ○ Nachnahme-UPS 16,90 DM,
Ich wünsche Teillieferung ○ ja/ ○ nein
Ab einem Rechnungswert von 200,- KE bE Versandkosten



FINAL FANTASY VIII™

ファイナルファンタジーVIII

Freunde des Rollenspiels fernöstlicher Prägung dürfen seit Oktober zum achten Mal ihre finalen Fantasien ausleben – allerdings nur auf der Playstation. Wir haben Squaresoft im kalifornischen Costa Mesa besucht, um nach dem Entwicklungsstand der PC-Konvertierung zu sehen.

In ihren brandneuen Büroräumen präsentierten uns die japanischen Programmierer bereits eine vollständige, wenn auch englische Betaversion – schließlich soll das epische Hightech-Abenteuer schon im Januar über deutsche Monitore flimmern. Auf stolzen fünf CDs wird sich die Geschichte des jugendlichen Helden Squall Leonhart und seiner Kameraden von der Militärakademie „Garden" entspinnen. Das Grüppchen ist quasi die letzte Bastion vor dem drohenden Weltuntergang, aber das dürfte kaum jemanden überraschen, der schon mehr Computerspiele als nur „Tetris" gesehen hat

„Jedes Final Fantasy ist anders"
(Masahiro Nakajima, Projektleiter der PC-Version von FF8)

Das typisch japanische Szenario ist dabei nochmals komplexer und futuristischer ausgefallen als beim Vorgänger, ein Abstecher in den Weltraum fehlt ebenso wenig wie fliegende Festungen oder Zeitreisen. Und für den emotionalen Part sorgen standesgemäß mehr oder weniger glückliche Liebesbeziehungen unter den Charakteren. Nur wer auf ein Wiedersehen mit Cloud Strife aus FF7 gehofft hat, wird enttäuscht Eine unverrückbare Serientradition besagt, dass für jeden Teil ein komplett neuer Hintergrund mit frischen Helden, geändertem Magiesystem und eigener Storyline entworfen werden muss – eines der Erfolgsgeheimnisse des Herstellers „Jedes Final Fantasy ist anders, was die Geschichte und sogar das Gameplay anbelangt, doch alle tragen die Square-Handschrift", betont denn auch Senior Vice President Masahiro Nakajima: „Ein Fan der Reihe wird sich daher trotz komplett neuer Herausforderungen in jedem neuen Spiel sofort heimisch fühlen!" In der Tat tauchen viele Markenzeichen der Serie auch im achten Abenteuer wieder auf, allen voran der äußerst lineare Spielverlauf, welcher durch gelegentliche Mini-Quests aufgelockert wird. Ein weiteres bekanntes Feature stellt die „Active Time Battle" dar. Wie gewohnt blendet sich bei den häufigen Zufallsbegegnungen ein Kampfscreen ein, in welchem unter Zeitdruck Entscheidungen über Angriff, Verteidigung oder den Einsatz von Magie bzw anderen Spezialfähigkeiten zu treffen sind.

Die Schlachten sind dank ihrer komplett dreidimensionalen Darstellung und beeindruckenden Spezialeffekte ein optisches Highlight des Spiels und werden nur von den neu berechneten Rendervideos über-

Die Qualität der hochauflösenden Videos stellt alles bislang Dagewesene in den Schatten

Das Tamagotchi ähnliche Bonusspiel „Chocobo World" ist nun eine eigene Windows-Applikation

So genannte „Guardian Forces" nehmen hier den Platz der alten Beschwörungszauber ein und verfügen über eigene Stats und Skills

troffen. Diese Sequenzen im Anime-Stil sind nicht selten geschickt mit der Spielgrafik verwoben – bis zum dramatischen Finale gibt es knapp eine Stunde nochauflösender Movies zu bewundern. Weniger beeindruckte uns die restliche technische Umsetzung, entspricht sie doch weitgehend der des PC-Vorgängers. Aber Square-Sprecherin Tchie Tokoro weiß: „Wir werden langsam besser!" So kaschiert nun ein Grafikfilter zumindest ansatzweise die niedrige Auflösung der vorberechneten Hintergründe, die MIDI-Musikstücke klingen nicht mehr gar so dünn und die Tasten von Pad oder Keyboard lassen sich neuerdings frei belegen. Als originäres Konsolenkind bietet aber auch Final Fantasy 8 wieder keine Mausunterstützung.

Insgesamt scheint die Menüführung deutlich an Komplexität bzw. Komplikationen zugelegt zu haben. Das neuartige Magiesystem basiert nämlich teils darauf, Zaubersprüche von Feinden zu stehlen, um sie mit den eigenen Charaktereigenschaften zu „koppeln". Ein Wiederbelebungszauber treibt beispielsweise die Hitpoints in die Höhe, während Tornado-Spells die Attacken verstärken und andere Sprüche die eigene Waffe mit Zusatzeffekten belegen. Damit der Abenteurer hier nicht den Überblick verliert, tauchen in den ersten Spielstunden immer wieder begleitende Tutorials auf, zudem lässt sich jederzeit eine umfangreiche Online-Hilfe abrufen.

Neuerungen hin, Verwirrungen her, Herr Vizepräsident hat Recht: Bereits nach wenigen Minuten stellt sich das typische FF-Feeling ein – und soll laut Squaresoft volle 80 Stunden währen. Bleibt nur zu hoffen, dass dem aufwendigen Titel diesmal auch auf dem PC der wirtschaftliche Erfolg zuteil wird, welcher hier seinem Vorgänger versagt blieb. Dann nämlich, so Nakajima-san, sei es „durchaus denkbar, Spiele in Zukunft auch direkt für den PC zu entwickeln". (mz)

Kein PC-Design aus dem FF: Die groben Playstation-Fonts werden noch ausgetauscht und die Screentexte eingedeutscht, die VGA-Auflösung der Hintergründe bleibt jedoch unverändert

Final Fantasy 8

HERSTELLER:	Squaresoft/Eidos
GENRE:	[illegible]
ERSCHEINT:	[illegible]
ONLINE-INFO:	www.squaresoft.com

THANDOR
DAS 3D-ECHTZEIT-STRATEGIE SPIEL
SPANNUNG PUR
ACTIONREICHE MISSIONEN
WWW.THANDOR.DE
innonics
www.innonics.de

HALF-LIFE

OPPOSING FORCE

Nach zwei Jahren wird uns endlich das offizielle Add-on zu einem der besten 3D-Actionabenteuer angekündigt: Als Marine soll man Ur-Held Gordon Freeman zur Strecke bringen – und bekommt es einmal mehr mit der „Rasse X" zu tun.

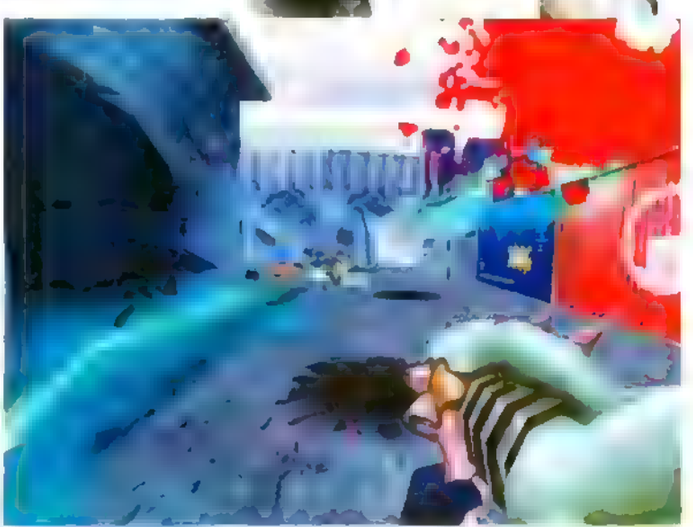
Die Rückkehr der Alien-Generation X

Per Hubschrauber wird es zurück zum Black-Mesa-Institut, dem Schauplatz des Originals, gehen. Doch der Heli wird von UFOs abgeschossen und Marine Adrian Shephard erwacht beim Arzt. Der erzählt dem Protagonisten dann, was Besitzer des (zum Betrieb dieser Erweiterung natürlich erforderlichen) Hauptprogramms längst wissen: Außerirdische wollen die Erde plündern. Und weil Gordon am Ende von „Half-Life" ja zur Heimat der Aliens aufgebrochen ist, liegt das Schicksal der Menschheit nun in Adrians gut bewaffneten Händen.

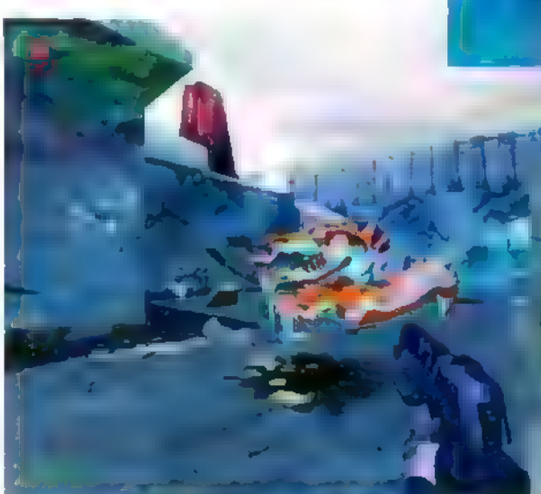
Nachdem Opposing Force über das Originalprogramm in der neuesten Version 1.0.1.3 installiert wurde, wird man im Hauptmenü wieder ein paar Trainingseinheiten absolvieren dürfen – vielleicht ist der Befehlssatz der komplex-handlichen Steuerung ja inzwischen aus dem Bio-RAM gelöscht. Eine Multiplayerpartie im Stil von „Team Fortress" kann dann ebenso gestartet werden wie das eigentliche Spiel. Dabei handelt es sich einmal mehr nicht um die Befriedung zusammenhangloser 3D-Welten, vielmehr gehen in sechs Kapiteln 40 Abschnitte fließend ineinander über.

Sechs dieser Levels hatte unsere Previewversion bereits zu bieten – mit neuen Kreaturen, davon 20 Charaktere der menschlichen sowie neun Begegnungen der dritten Art. Neu sind auch die Kampftaktiken der außerirdischen Generation X, dito neun Waffen (darunter auch Alien-Wummen), mit denen man darauf reagiert. Weitere Innovationen im Gameplay bestehen aus Schwungseilen zur Überquerung gähnender Abgründe im Stil von Tarzan sowie der Option, nun mehr als einen Gefolgsmann gleichzeitig rekrutieren zu dürfen. Nicht neu, aber nach wie vor lobenswert ist, dass die Grafikengine dabei nicht auf Hardwarebeschleunigung via Open-GL oder Direct3D besteht. Für volle Details und Effekte sollte der Marine solches Equipment aber dennoch im Marschgepäck haben.

Multiplayer sind übrigens nicht auf eine militärische Heldenlaufbahn beschränkt, unter den zehn neu offerierten Alter Egos finden sich sogar Aliens. Dazu kommen Dutzende neu entworfener Karten für den erneut simpel zu veranstaltenden Gruppenkampf via LAN oder Internet. Diesen Winter bekommen Halblinge also wieder viel zu tun und zu gruseln! (pk)



Die neun neuen Waffen sind teils nicht von dieser Welt



Unter den neun neuen Alientypen finden sich wieder ein paar echte Prachtexemplare...

20 neue Charaktere leisten nach Ansprache Hilfe, manchmal auch mehrere gleichzeitig

Half-Life Opposing Force

HERSTELLER:	Gearbox/Valve/Sierra
GENRE:	3D-Egoaction
ERSCHEINT:	Dezember '99
ONLINE-INFO:	www.gearboxsoftware.com

2000 Kugeln...

...Ein Ziel!

Du willst Action-Strategie auf höchstem Niveau?
Wie im Flug Deinen Horizont erweitern? Dich echten Herausforderungen stellen?
Dann werde Nations-Fighter-Commander!
16 historische Kampfflugzeuge warten auf Deinen Einsatz in 45 Kampagnen oder 20 Schnellmissionen - auf deutscher, britischer oder amerikanischer Seite. Also, es gibt viele Gründe in die Luft zu gehen, aber nur ein Spiel: Nations-Fighter-Command

Produktinfo 018

NATIONS

WWII FIGHTER COMMAND

www.gtinteractive.de

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Für Lara Crofts viertes Actionabenteuer war eine packende Story mit tollen Puzzles sowie insgesamt mehr Grabräuberspaß als bei allen drei Prequels zusammen versprochen. Ein bisschen zu viel, als dass Eidos hätte in vollem Umfang liefern können...

Diesmal verschlagt es die Kultamazone nach Agypten, wo sie bei einer ihrer vergangenen Schatzsuchen versehentlich den Gott Seth erweckt hat. Der droht jetzt mit dem Ende der Welt, weshalb Lara unter Mitwirkung des Spielers Seths Todfeind Horus herbeizitieren soll – im Kampf der Giganten wird dann hoffentlich das Gute siegen

Da die Story tatsachlich auf der altagyptischen Mythologie basiert, fuhlt man sich auf den Schauplätzen des Abenteuers an real existierende Tempel wie die von Luxor oder Abu Simbel erinnert. Uberhaupt tut es dem Gameplay gut, dass Fräulein Croft diesmal nicht den Globetrotter herauskehrt. Das kompakte Leveldesign leidet weniger unter den bei „Tomb Raider 3" noch so häufigen Längen, auch der dichtere Plot und die sinnvoller in den Spielverlauf integrierten Movies aus der Game-Engine kommen so besser zur Geltung. In den logisch abgeschlossenen Kapiteln fuhlt sich der Spieler auch nicht mehr so verloren

Lara bleibt sich treu

Grundsatzlich macht es also durchaus Spaß, aus allen Ecken Agyptens Artefakte zusammenzutragen, um sie in der Pyramide von Gizeh zu verstauen, bis die richtige Sternenkonstellation des Orion am Nachthimmel erscheint

Doch oweh, das Handling zickt wie eh und je. Klar, noch immer rennt und hüpft Lara wie ein Wiesel, schwimmt wie ein Fisch, schlagt Purzelbäume und seitliche Rollen wie ein Akrobat, erklettert die hochsten Leitern oder hangelt sich an den steilsten Felsen entlang wie es Tarzan kaum besser konnte. Dem Dschungelmann hat sie neuerdings auch die Uberwindung von Schluchten am Schwungseil abgeguckt, ihren beliebten Handstand-Uberschlag dabei aber nicht verlernt

Beim Aufsammeln von Munition oder Erste-Hilfe-Rationen beharrt das Luder jedoch weiterhin auf der millimetergenauen Positionierung zum begehrten Gegenstand. Erneut ist die Heroine bei Kämpfen in engen Korridoren stark benachteiligt, den unverschuldeten Tod durch allzu diffiziles Sprung-Timing kennt man ebenfalls bereits aus den Vorgangern. Und wenn die Kamera auf entscheidende Ereignisse an anderer Stelle im Gelände umschwenkt, halten die Feinde nach wie vor nicht mit

Frau am Steuer: Lara erobert den Jeep, um damit in einer nahtlos eingebundenen Moviesequenz am Horizont zu entschwinden

In einer Rückblende trifft man Ms. Croft als 16-jähriges Girlie beim Lauftraining mit ihrem ehemaligen Mentor und jetzigen Erzfeind Von Croy

Mit Flinte, Uzi, Armbrust oder Raketenwerfer visiert Lara ihre Gegner wie gewohnt automatisch oder neuerdings auch manuell an – Letzteres klappt in der Hektik mehr schlecht als recht

Siehe auch Begleit-CD

Tomb Raider 4
(Eidos)

Das neue 3D-Actionabenteuer der alten Polygonheldin: viel Bewährtes, wenig Überraschendes

USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	fur Konner
Preis	ca. 99,– DM

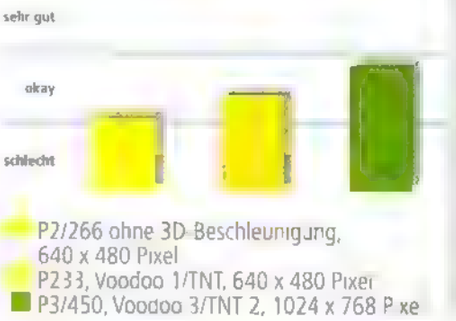
80%

Grafik	82%
Sound	76%
Steuerung	74%
Motivation	63%

Datenträger	CD [illegible] MB
System	[illegible] 32 MB RAM [illegible]
Grafik	[illegible] empfohlen Softwaremodus
Sound	[illegible]
Eingabe	[illegible]
Sprache	[illegible]
Multiplayer	[illegible]
Online-Info	[illegible]

Ihren Attacken auf die wehrlose Protagonistin ein – unfaires Pack!
Die von Chefdesigner Adrian Smith im Interview in Ausgabe 10/99 angekündigte Aufwertung des Gegner-IQs ist passiert, wenn auch in Maßen. Wird etwa die Flinte in Nähe einer Wache abgefeuert, sieht diese sich deswegen noch lange nicht zu einer Reaktion genötigt. Andererseits wird der Spieler nun zumindest stellenweise mit interessanten und oft auch realitätsnahen Attacken der Pharaonenwächter, Mumien und Skorpione konfrontiert. Da befriedigt es dann schon, wenn ein gegen Schusswaffen eigentlich immunes Skelett durch die Aufprallenergie vieler Schrotprojektile schließlich doch rückwärts in einen Graben voller Speerfallen taumelt.
Solche Auseinandersetzungen spielen in der Tomb Raider-Reihe freilich traditionell nur die zweite Geige im Gameplay-Orchester. An jeder Ecke müssen Schalter gefunden, Tore entklemmt, Seile gezogen, Zahnräder bewegt, Graben mit Sand geflutet oder Ledertaschen mit Wasser befüllt und anderswo dann Flammen gelöscht werden. Neuerdings darf man dazu im Inventory gebunkerte Gegenstände kombinieren, beispielsweise um einem Gewehr ein Laservisier aufzupflanzen – doch das ist eher die Ausnahme von der Rege
Die Grafik wurde nur marginal überarbeitet. Das seit drei Jahren serientypische Klötzchendesign sieht nach wie vor kantig aus, organische Rundungen bekommt man nicht oft zu Gesicht. Dafur wurde die Heldin erkennbar weich gespult. Laras immer noch quadratische Beine sind allerdings kaum entschuldbar, auch wenn sich das virtuelle Sexsymbol jetzt einen Hauch naturlicher durch die meist recht duster ausgeleuchteten 3D-Tempel bewegt
Geräumige Außenareale werden nur mehr selten durchquert, und wenn, dann meist an Bord irgendeines Vehikels. Auf dem Motorrad, im Jeep oder mit der Eisenbahn legt die Eidos-Queen diesmal weitere Strecken zurück – in Begleitung eines Soundmixes aus durchschnittlichen Effekten und netter Begleitmusik
Fazit: Lara ist sich treu geblieben, im Guten wie im Schlechten. (Mark Ranshaw/rl)

Leistungscheck



P2/266 ohne 3D-Beschleunigung, 640 x 480 Pixel
P233, Voodoo 1/TNT, 640 x 480 Pixel
P3/450, Voodoo 3/TNT 2, 1024 x 768 Pixel

Indiana Jones und der Turm von Babel

Nach drei Filmen geht das Gerücht um, Harrison Ford würde sich bald wieder den Schlapphut aufsetzen. Nach zwei PC-Adventures ist das neue Spiel um den alten Archäologen dagegen bereits Realität: Indy hat die dritte Dimension entdeckt – eine weitere muss er finden!

Rasante Fahrten in Schlauchboot, Jeep oder Bergwerkslore bringen Abwechslung ins Spiel

Wir schreiben das Jahr 1947. Als Doktor Jones im heimatlichen Utah gerade ein paar harmlose Tonscherben aus dem Boden kratzt, erhält er unerwarteten Besuch von seiner alten Freundin Sophia Hapgood. Die eigenwillige Kollegin hat ihn auf dem PC bereits bei seiner Suche nach Atlantis begleitet, ist aber mittlerweile für die CIA tätig und hält haarsträubende Neuigkeiten bereit: Russische Forscher sind in den Ruinen von Babylon auf Hinweise zu einer antiken Maschine gestoßen, die ein Tor in eine andere Dimensi-

Hut und Peitsche in einer neuen Dimension

on öffnen könnte. Weil das Gerät gleichzeitig unendliche Macht verspricht, will Amerika natürlich als Erster an die vier von den letzten Babyloniern rund um die Welt verstreuten Teile gelangen, die allein den Mechanismus in Gang setzen können. Der vorweggenommene Rüstungswettlauf gegen den aufkeimenden Kommunismus führt den patriotischen Abenteurer auch diesmal an exotische Schauplätze wie Persien, Kasachstan, Mexiko und eine Pazifikinsel. Dabei wandelt der Mann mit dem Hut neuerdings auf Lara Crofts Spuren: Indy rennt, springt, kriecht, klettert, schwimmt und peitscht sich durch

Wo eine Peitsche, da auch ein Weg: Indy schwingt sich gekonnt über gähnende Abgründe

16 Lokationen, wobei der Spieler die düster ausgeleuchteten Tempel, schummerigen Bergwerke und antiken Ruinen aus der bewährten „Heckansicht" zu sehen bekommt. Wo seinem Schutzling Feinde nach dem Leben trachten, lässt er Indys Fauste tanzen oder zückt die Peitsche bzw. eine von neun sammelbaren Waffen – von Macheten über Revolver, Gewehre und Uzis bis hin zu Handgranaten und Panzerfäusten reicht das Arsenal. Bekommt Indy trotzdem mal einen Treffer ab oder wird von der örtlichen Tierwelt (Schlangen, Spinnen und Skorpione) vergiftet,

Die optional auch untertitelten Zwischensequenzen werden direkt aus der Game-Engine erzeugt und fügen die 16 Levels nahtlos zusammen

helfen herumliegende Verbandskästen und Gegengifte bei der Selbstmedikation Was an Fundstücken nicht benötigt wurde, kann übrigens am Levelende verkauft werden: Was sind schon Münzen, Edelsteine und Statuen gegen Munition oder eine Karte für den Geheimabschnitt in Indys altem Büro? Dabei hat auch die Macho-Lara eher selten Kämpfe mit Gegnern wie Eismonstern oder Kommies zu bestehen, das Gameplay setzt seine Schwerpunkte hier ebenfalls auf Knobeleien und Sprungeinlagen im (teils extrem) weitläufigen Terrain. Wie öffnet man die nächste Türe, womit startet man uralte Mechanismen, was soll man der Klosterschwester bringen, damit sie eine Schatzkammer freigibt? Das sind die Fragen, welche die Welt von Indiana Jones bewegen
Der Frustfaktor liegt dabei erfreulich niedrig, denn im Gegensatz zum Croft'schen Universum ist der entscheidende Gegenstand, Hebel oder Schalter hier häufig nur einen Sprung weit entfernt. Auch sind todbringende Fallen wie zuklappende Wände nur selten anzutreffen – und wenn, lassen sie sich mit etwas Geschick und Reaktionsvermögen locker umgehen Zusätzlich rattert der Held auch mal mit der Lore durch ein Bergwerk, paddelt im knallgelben Schlauchboot durch Wildwasser oder jagt per Jeep durch die Wüste, was so richtig Kino-Atmosphäre aufkommen lässt. Die stellt sich beim ersten Blick auf die zwar flotte, aber trotz zwingend vorausgesetzter 3D-Beschleunigung wenig innovative Polygongrafik des Spiels nicht ein, doch so trist wie der im Internet erhältliche Demo-Level ist sie auf Dauer bei weitem nicht: Lichteffekte, Nebel oder wechselndes Wetter allerorten, aber eben nichts grundlegend Neues
Der stilsicher animierte Protagonist selbst gibt sich kaum eine Blöße; das Springen, Hangeln oder Abrollen in vier Richtungen sieht prima aus und klappt dank der individuell belegbaren Tastensteuerung auch problemlos. Joystick, Pad und Maus werden ebenfalls unterstützt, sind aber nur zweite Wahl. Auch bei der Beschallung haben sich die Entwickler hörbar Mühe gegeben, das Flair der Zelluloidvorlage mit schönen Soundeffekten, stimmungsvoll eingestreuten Melodien und sarkastischen Kommentaren vom originalen Synchronsprecher einzufangen
Unter dem Strich ist Indy in der Tat die bessere Lara: In Sachen Leveldesign, Spielbarkeit (sechs Schwierigkeitsgrade!) und Atmosphäre hat der schlagfertige Kämpe eindeutig die Nase vorn, wenn die Croft auch hübscher aussieht. Aber war das nicht schon immer ein Vorrecht der Frauen? (rf)

Indiana Jones und der Turm von Babel

(Lucas Arts/THQ)

Der Kintopp-Held in seinem ersten 3D-Spielfilm: ein atmosphärisches Actionabenteuer

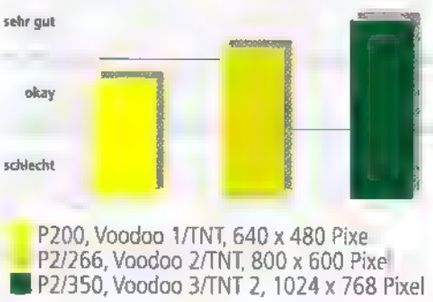
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	6 Stufen
Preis	ca. 80,– DM

85%

Grafik	75%
Sound	80%
Steuerung	77%
Motivation	88%

Datenträger	2 CDs, 56 oder 870 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger wird vorausgesetzt
Sound	Lautstärke regelbar, Direct3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad, Joystick konfigurierbar
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.thq.de

Leistungscheck



P200, Voodoo 1/TNT, 640 x 480 Pixe
P2/266, Voodoo 2/TNT, 800 x 600 Pixel
P2/350, Voodoo 3/TNT 2, 1024 x 768 Pixel

Warum Indy die bessere Lara ist

Heldin & Held

Später im Spiel leistet Laras Kumpel Jean-Yves bei Kämpfen eher zweifelhafte Unterstützung

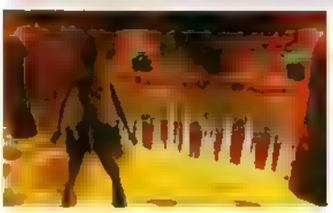
Lara Crofts Babefaktor ist unübertroffen: Millionen von Spielern werden eifersüchtig auf Jean-Yves sein, der ihr im neuen Abenteuer beistehen darf. Doch nur einer kann Lara gewinnen – geprägt auf einer exklusiven Lederjacke, die wir in der nächsten Ausgabe verlosen!

Charisma haben beide – 1:1

Indys kultige Erkennungsmerkmale mogen Hut und Peitsche sein, doch als Actionabenteurer bringt er auch innere Werte mit: Originalstimme und markante Bewegungen lassen den Polygonhelden auf dem Bildschirm lebendig werden; die Identifikation fällt nicht nur den Fans der Filme leicht.

Gerade in den Zwischensequenzen stellt sich Indy gern in gewohnte Film-Posen

Story



Witziges Puzzle: Ein Becken voller Speere wird mit Sand gefüllt, auf der anderen Seite wartet ein Schalter

Geschickt wurde der komplett neue Trainingslevel mit Teenie-Lara als Rückblende in die Story eingebunden. Doch einmal mehr sind Puzzles selten glaubwürdig integriert, auch die neuen Nebendarsteller Jean-Yves und Von Croy wirken unbeteiligt.

Indy hat Kinoformat – 1:2

Zwar driftet auch das Indy-Abenteuer ins Mystische ab, doch die zumeist logisch angelegten Rätsel in den verschiedenen Lokationen machen die etwas weit hergeholte Story um ein antikes Dimensionstor wieder wett: Die Spannung steigt mit jedem Level.

Eines der typischen Maschinen-Rätsel rankt sich um die Aktivierung dieser alten Uhr

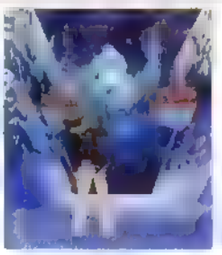
Technik

Vorteil Lara: kontrastreiche 3D-Optik in 32 Bit Farbtiefe

Das vierte Abenteuer der Kult-Archäologin findet weniger in freiem Gelände statt, doch zusätzliche Details und nette Lichteffekte erfreuen das Auge. Die 32 Bit-Optik schärft auf entsprechenden Grafikkarten etwas den Kontrast.

Lara schießt zurück – 2:2

Die 16 Bit-Optik ist zwar ganz nett anzusehen, repräsentiert aber kaum den neuesten Stand der Technik – vor allem die vereinzelt auftretenden Clippingfehler irritieren. Dafür läuft das Game bereits ab einem P233 anstandslos.



Nachteil Indy: etwas altbackene Grafik und Clippingfehler

Gameplay

Bei Schusswechseln in engen Korridoren zielt Lara oft daneben

Eidos setzt auf die bekannte Mischung aus nachvollziehbaren Knobeleien, viel Heldenakrobatik sowie nicht immer ganz fairen Nah- und Fernkampfen. Das kennt man bereits zur Genuge, hier ware eine Frischzellenkur überfällig.

Macho schlägt Amazone – 2:3

Auch hier dreht sich alles um Plattform-Aerobic, Fights, Sammelkram und Schalter. Doch die Puzzles sind intelligent mit dem Plot verknupft, das faire Leveldesign uberzeugt durch mehr Abwechslungsreichtum. Besser ist das!

Trotz Auto-Targeting verlangen Kampfe schnelle Reaktionen

Meine Lara

Richy

Die ägyptische Mythologie finde ich so faszinierend, dass ich selbst vor einer regelmäßigen Dosis „Stargate" nicht Halt mache. So gesehen kann ich Laras viertem Actionabenteuer durchaus viel abgewinnen, selbst wenn meine Hoffnung auf ein aktualisiertes Tomb Raider mal wieder enttäuscht wurde: Vor derart konsequentem Gameplay-Recycling schrecken sogar die Wiederholungstäter bei EA Sports zurück!

Mein Indy

Jack

Ganz so agil wie seine Kollegin turnt selbst der nachweislich fitte Dr. Jones nicht über Plattformen, doch wer will es ihm verübeln? Während Lara Croft praktisch der Schwerkraft trotzt, steht der mannliche 3D-Archäologe eben mehr auf dem Boden der physikalischen Tatsachen. Okay, die Grafik ist ein bisschen enttäuschend, aber hier bietet sich doch die Fusion des Jahrtausends an: „Indy meets Lara"!

SUZI und die Anderen

Dann gehe hin und tue Gutes. Das Böse muss sterben. Schlüpf in die Rolle von Bob, dem gefallenen Engel, und befreie die Welt. Deine Waffen: Intelligenz und die Fähigkeit, andere Körper mit deren Waffen zu übernehmen. Begleitet vom härtesten Soundtrack, den es je gab. Aber pass auf: Messiah ist höllisch schnell und mit nie da gewesener Grafiktechnik so real wie die Wirklichkeit. Und stirbt ein Engel im Hier, ist er verloren im Nichts. Also: Bist du bereit, das Werkzeug Gottes zu sein?

www.vid.de

MESSIAH: 1998 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. Messiah Technology©1998-1999 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. 1998 3Dfx Interactive, Inc. All rights reserved. Messiah (and the Messiah logo), Interplay, the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. Shiny and the Shiny logo, (Team Ego and the Team Ego logo) are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

Abo 2000

Hut, Peitsche, Joker

3D Actionabenteuer
Test ab Seite 46

EBENFALLS ERHÄLTLICH:

Der neue Meilenstein von Lucas Arts für jeden Abonnenten

3D-Actionabenteuer

Test in PCJ 10/99

3D-Echtzeitstrategie

Test in PCJ 11

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:

JOKER VERLAG
Labiner GmbH & Co.
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:

08106/89 96 01
Verlangen Sie die Aboverwaltung!

IHRE ABO-VORTEILE

- Einer der abgebildeten Top-Titel in deutscher Vollversion als Prämie für jeden von Ihnen geworbenen Abonnenten!
- Auch Freunde, Familienmitglieder und andere Nichtabonnenten können neue Abonnenten werben – lassen Sie sich doch einfach von jemandem werben und behalten Sie die Prämie selbst!
- Im Abo sparen Sie mehr als 15,– DM gegenüber dem Einzelkauf: Nur 91,– DM* statt der am Kiosk üblichen 106,80 DM!
- Sie erhalten zuverlässig, schnell und portofrei alle 12 Ausgaben eines Jahres per Post!
- Jede Ausgabe wird mit zwei CD-ROMs und zumindest einer tollen Spiele-Vollversion (oft sogar mehreren) sowie den neuesten Demos, Videos, Patches und Goodies geliefert!

X-MAS SPECIAL

Bei Zahlungseingang der Abogebühr bis 10.12.99 erhalten Sie Ihre Prämie noch vor Weihnachten. Auf Wunsch stellen wir Ihnen auch einen individuellen Geschenkgutschein aus.

Abonnenten aufgepasst!
Bei Verlängerung Ihres Abonnements erhalten Sie als Dankeschön eine exklusive Treueprämie geschenkt!

Test in PCJ 12/99

Test in PCJ 12/99

ACHTUNG!

Prämienempfanger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, dass der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

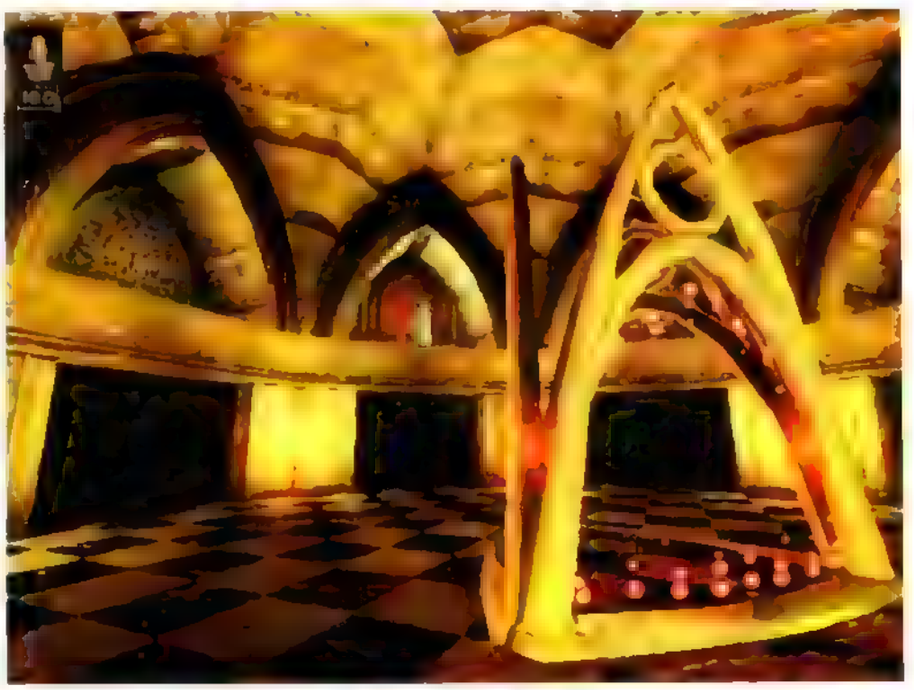
* Bei Lieferung ins Ausland: 100,– DM
Bedingungen siehe Impressum

Am „Rad der Zeit" dreht Fantasy-Autor Robert Jordan seit 1990, zur Jahrtausendwende hat sich Legend des epischen Stoffs angenommen. Dabei ist wider Erwarten kein Adventure herausgekommen – noch nicht einmal ein echtes Actionabenteuer, eher der Egoshooter zum Buch.

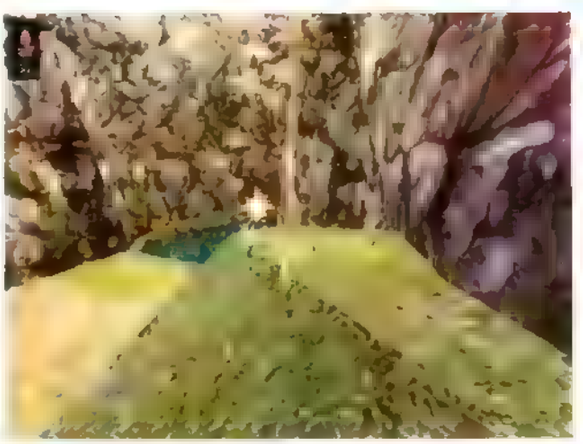
Die Suche nach vier Siegeln erstreckt sich uber 20 Levels und wird von gut einer Stunde eingedeutschter Rendersequenzen untermalt

Wenn sich die Geschichte alle tausend Jahre wiederholt, verliert der Tod seine Endgultigkeit, aber nicht seinen Schrecken. Stets wird Rand Al'Thor wiedergeboren, stets nimmt er den Kampf mit dem schrecklichen Magier Shai'Tan auf, stets endet dieser in Wahnsinn und Vernichtung der gesamten Welt. Jordans erster Roman der Reihe beginnt bereits mit der dritten Umdrehung des Zeitrades, doch das Spiel steigt noch davor in das Szenario ein und handelt von den Abenteuern Elaynes. Uber 20 Abschnitte hinweg soll die Heroine vier Siegel sammeln, die den Erzbosewicht „The Dark One" in seinen Kerker bannen

Die in schönen Rendersequenzen erzählte Storyline prasentiert luftige Außenwelten, modrige Kerker und prunkvolle Palastanlagen aus der Egosicht und konfrontiert den Spieler mit aus der Buchvorlage bekannten Charakteren wie den Trollocs oder den Rittern des weißen Mantels. Trotz der abenteuerlichen Tradition des Herstellers – Legend war viele Jahre auf Adventures wie „Spellcasting 101" oder „Shannara" spezialisiert – begnugt sich das Gameplay dabei jedoch mit kleinen Schalterknobeleien und dem Einsatz des jeweils richtigen Zauberspruchs. Der Rest ist Action reinsten Wassers Die Frau im Rampenlicht ist allerdings mal keine Reminszenz an die omnipräsente Lara Croft, sondern integraler Bestandteil eines Szenarios, das nur dem vermeintlich schwachen Geschlecht den gefahrlosen Umgang mit Magie zubilligt Dennoch zahlt Elayne zu den wenigen Damen, die nicht von Geburt an „zauberhaft" sind, und muss sich daher mit sammelbaren Instant-Spells behelfen Unter den gut 50 sogenannten „Ter'angreals" finden sich neben Schutzschilden, Heilzaubern und diversen Magie-Attacken auch ausgefeilte Techniken Da darf etwa die Position mit einem Feind getauscht werden, da überwindet Elayne verrammelte Gitter mittels Teleportation, lässt Lichtquellen schweben und schleudert Geschosse umgehend auf einen Angreifer zuruck



In drei kleinen Ubungseinsätzen darf man sich mit der Steuerung und einigen der insgesamt 50 Zaubersprüche vertraut machen



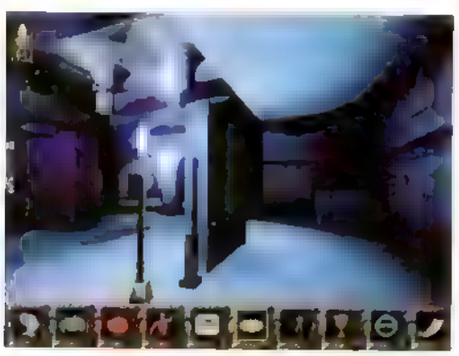
Heilpflanzen liefern nach anstrengenden Gefechten dringend benotigte Energieschübe für die Heldin

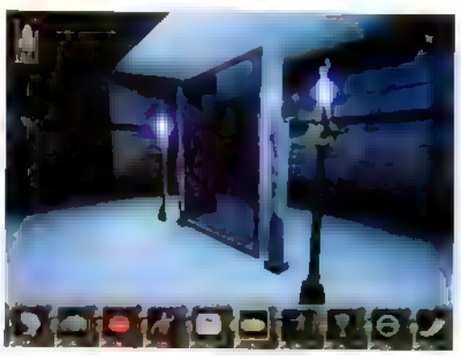
Diese recht originelle Wahl der Waffen ist es dann auch, was die Grafikengine des modernen Klassikers „Unreal" insbesondere unter Verwendung einer 3D-Beschleunigerkarte voll ausreizt: Zuckende Blitze, lodernde Feuerbälle und magische Wirbel werden auf dem Bildschirm sehenswert in Polygone umgesetzt. Das wirkt umso beeindruckender, als auch die Architekten ihre Hausaufgaben im Fach Detailreichtum gemacht haben. Je nach Gebäude trifft man auf liebevolle Wandgemälde, Stuckarbeiten und Holzschnitzereien oder eben Spinnweben und brüchige Bodenplatten. Draußen schwärmen unterdessen die Mücken und Fische tummeln sich unter animierten Wasserflächen. Auch die Akustik lässt Stimmung aufkommen, wenn gellende Schreie die Nacht zerreißen, Dielen knarren und sogar die Flugbahn geworfener Axte schon beim Hinhören erkennbar wird.

Schade, dass ausgerechnet die wichtige Steuerung nicht ganz so gut gelungen ist. Zwar lassen sich Tastatur und Maus individuell konfigurieren, doch im Eifer der Gefechte ist der richtige Zauberspruch trotzdem oft schwer zu finden. Hier hilft nur das Auswendiglernen der kryptischen Icons und der wiederholte Griff zur Quicksave-Option. Ein weiteres Manko ist die mangelhafte Identifikation mit der Spielfigur. Mag die Technik noch so ausgereift sein, der Komplexität der Romane wird ein Egoshooter naturgemäß nicht annähernd gerecht. Ein gutes und eigenständiges Spiel also, doch kein echtes „Rad der Zeit" für den PC – vielleicht hätten die Adventure-Schuster von Legend doch besser bei ihren Leisten bleiben sollen. (rf)

Gegner wie Trolloc oder Myrddraal trachten Elayne mit Wurfäxten, Schwert, Pfeilen oder magischen Geschossen nach dem einzigen Bildschirmleben

Spellcasting 505: Erdbeben können ebenso erzeugt werden wie man das Aussehen seines Gegners kopieren oder dessen Position im Kampf einnehmen kann





Überraschendes Leveldesign: Nach seiner Zerstörung entpuppt sich der Spiegel als gangbarer Weg

The Wheel of Time
(Legend/GT Interactive)

Egoshooter nach Motiven von Robert Jordans gleichnamigem Fantasy-Epos

USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	für Fortgeschr.
Preis	ca. 80,– DM

78%

Grafik	82%
Sound	81%
Steuerung	74%
Motivation	79%

Datenträger	2 CDs, 95 MB auf der HD
System	ab einem P200, besser P266 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt (Direct3D, Voodoo-Glide, OpenGL, Softwaremodus)
Sound	Soundeffekte und Musik in Stereo und getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, umkonfigurierbar
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 16 Spieler in 17 separaten Arenen für 2 Modi via LAN oder Internet
Online-Info	www.wheeloftime.com

Fazit

Nennt mich einen Macho, aber ein männlicher Held wäre hier einfach passender gewesen: Leser, die bereits viele Stunden mit Rand Al'Thor verbracht haben, werden von Elayne nahezu zwangsläufig enttäuscht sein. Überhaupt wurde das Potenzial der Romanvorlagen verschenkt, der Wiedererkennungswert beschränkt sich auf wenige Gastauftritte bekannter Figuren. Andererseits macht auch der Umkehrschluss Sinn – dieser abwechslungsreiche Egoshooter mit den feinen Multiplayer-Optionen (bis zu 16 Teilnehmer dürfen Deathmatches ebenso austragen wie ihren Gegnern Fallen in den Weg legen) hätte auch ohne den eher irreführenden Titel „Wheel of Time" seine Fans gefunden.

Jack

Hype The Time Quest

Schon vor einem Jahr sollte der kleine Hype sein Schwert zücken, dann legte Ubi Soft das Playmobil-Abenteuer jedoch nochmals auf Eis – etwa aus Angst vor dem großen Konsolenkonkurrenten „Legend of Zelda"?

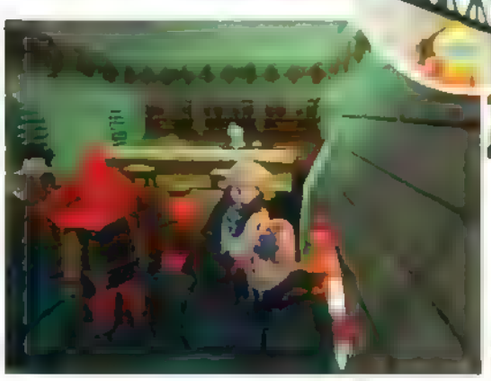
Die Ähnlichkeiten sind verblüffend. Wie sein Nintendo-Vorbild bekämpft der Playmobilritter allerlei Getier mit Schwert, Mini-Armbrust sowie drei Zaubersprüchen (in je vier Ausbaustufen). Selbst die Reise durch die Zeit findet sich im Spielzeugland wieder, gleich vier Epochen muss man von Tyrannen befreien. Dazu stakst Hype so grazil wie es Plastikmännchen eben vermögen durch rund 30 Wald- und Stadtszenarien, erledigt kleine Nebenquests, gewinnt Wettläufe und erforscht Dungeons. Das gestaltet sich anfangs recht unterhaltsam, doch macht sich die zwar konfigurierbare, aber leider nur digitale Tastatur- oder (besser) Pad-Steuerung schon bald unangenehm bemerkbar. Wenn etwa mit gezückter Waffe ein schmaler Grat überquert werden soll, sind tödliche Stürze vorprogrammiert – trotz der Verfolgerperspektive ist nie genau erkennbar, in welche Richtung der Held gerade blickt. Zaubersprüche kann er aber bloß mit der Waffe im Anschlag abfeuern und sein Inventar ist zu verschachtelt, um praktisch zu sein.

Spielzeugritter für Konsolenkinder

Trotzdem könnte die geradlinige Story motivieren, waren da nicht weitere technische Schwächen. Die einfallslos texturierte 3D-Optik bietet außer hübschen Beleuchtungseffekten nur wenig fürs Auge, die viel zu langsamen Sidesteps erschweren die unübersichtlichen Kämpfe zusätzlich. Dafür ist die mittelalterliche Begleitmusik wunderschön, so wie die Atmosphäre überhaupt recht erfolgreich an das Kind im Manne appelliert: ein typisches Konsolenspiel für den PC (mz).

Mit der Armbrust lassen sich auch entfernte Ziele zerstören

Im Nahkampf steht sich Hype oft selbst im Weg und verdeckt die (cleveren) Gegner



Die Beleuchtung zählt noch zu den besten Grafikeffekten

Hype-The Time Quest
(Ubi Soft)

3D-Actionadventure zwischen Playmobil-Look und Konsolendesign

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis	ca. 99,– DM

71%

Grafik	69%
Sound	79%
Steuerung	64%
Motivation	73%

Datenträger	1 CD, 126 ml, 526 MB auf der HD
System	[illegible] 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Fixed 3Dfx und Direct3D Beschleuniger werden unterstützt. Soft-Wiedergabe vorhanden
Sound	[illegible]
Eingabe	[illegible] Gamepad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.ubisoft.de

Ganz persönlich

So lieb Hype auch dreinguckt, Zeldas Link hat deutlich mehr zu bieten. Stimmungsvollere Grafik sowieso, vor allem aber unzählige Bonusspielchen und Subquests. Einige davon wie z. B. die Jagd nach den versteckten Skulltulas (hier Wespennester) wurden zwar übernommen, doch das Nintendo-Original bleibt unerreicht. Außerdem habe ich schon immer lieber mit Lego gespielt…

Markus

DEINE FREUNDE UND HELFER...

UNCOMPROMISED DUTY

Officer Clyde Stevens
Dienstnummer: 164759
Jahre bei SWAT: 3
EX US Army

Officer Arron Bronsky
Dienstnummer: 129942
Jahre bei SWAT: 15
EX Marine

Officer Byron Towne
Dienstnummer: 146823
Jahre bei SWAT: 15
EX US Navy

SWAT 3

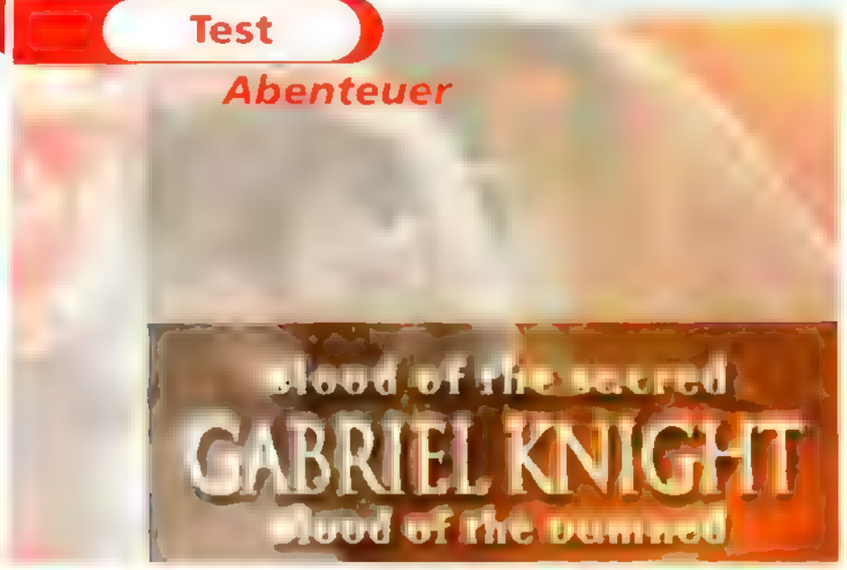
CLOSE QUARTERS BATTLE

www.sierra.de

Produktinfo 032

SIERRA

© 1999 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, Sierra Studios, SWAT und Close Quarters Battle sind eingetragene Warenzeichen der Sierra On-Line, Inc.



Nach den Vorgängern von 1994 und 1996 begegnet uns Sierras „Schattenjäger" nun im zeitgemäßen 3D-Look: Eine Mischung aus Egoperspektive und Verfolgerkamera macht das jüngste Abenteuer des Horrorautors zur Ansichtssache.

Diese Polygondame blast nicht nur heiße Luft: Reiseleiterin Madeline ist Kettenraucherin und eine Schlusselfigur des Abenteuers

Die Iconleiste offeriert bei Linksklick situationsabhängig verschiedenste Handlungsmöglichkeiten

Die Ego-Alternative: Eine frei bewegliche Kamera sorgt für blitzschnelle Ortswechsel

Klassisches Gameplay, neuer Look

Pixelte die Grafik im ersten Teil „Sins of the Father" noch in VGA-Auflösung vor sich hin, boten Videosequenzen und HiRes-Standbilder mit einkopierten Charakteren den bayerischen Werwölfen im Sequel „The Beast within" schon artgerechteren Lebensraum. Diesmal verschlagt es das PC-Pendant von Stephen King mit seiner aparten Assistentin Grace Nakimura nach Frankreich – trendgerecht in echtzeitberechnetem 3D. Doch Fans klassischer Abenteuer können aufatmen: Gabriel Knight 3 ist definitiv kein Actionadventure!

In der stimmungsvoll ausgeleuchteten 3D-Umgebung regieren also die grauen Zellen, nicht die Fauste. Held oder Heldin (in sechs der 17 Kapitel nimmt Grace das Heft in die Hand) werden per Point & Klick navigiert, bei Bedarf sorgen Tastatur oder gedruckte Maustasten für Rundumsicht im Stil eines Egoshooters. Hat der Spieler in der Ich-Perspektive ein interessantes Objekt entdeckt, lassen sich über die sierratypische Iconleiste Aktionen anwahlen, die der Protagonist dann wieder in der Außenansicht ausfuhrt. Klopfen an oder Offnen von Turen, Dialogoptionen und Manipulationsmoglichkeiten. Langwierige Fußmärsche durch die weitläufigen Schauplätze entfallen damit, zumal überregionale Ortswechsel mittels Mausklick auf eine nach und nach mit Lokationen gefullte Karte initiiert werden – Gabriel braust dann auf einer Harley Davidson zur nachsten Szene. Erfolge machen sich wie immer uber ein Punktesystem bemerkbar, leidglich die Inventarbedienung hätte komfortabler ausfallen konnen.

Gelegenheit macht Diebe

Der wieder vor authentischem Hintergrund inszenierte Plot entwickelt sich wie in den Vorgängern langsam, gewinnt aber im Spielverlauf dramatisch an Fahrt: Ein Freund der Familie lädt Gabriel in den französischen Ort Rennes-le-Château ein, wo seit Generationen Theologen, Okkultisten und Abenteurer einem sagenumwobenen Schatz und tieferen Wahrheiten hinterherjagen. Eckpfeiler des Mythos sind die Templer und der heilige Gral. Die Vorgeschichte wird in einem dusteren Renderintro kurz angerissen, im Zug fällt unser Held dann zwei Schlägern zum Opfer. Wirre Erinnerungen an eine Kindesentführung erhellen die Sachlage kaum, weshalb der Spieler mit sehr rudimentärem Wissen um die Ereignisse das Abenteuer in Gabriels Hotelzimmer aufnimmt.

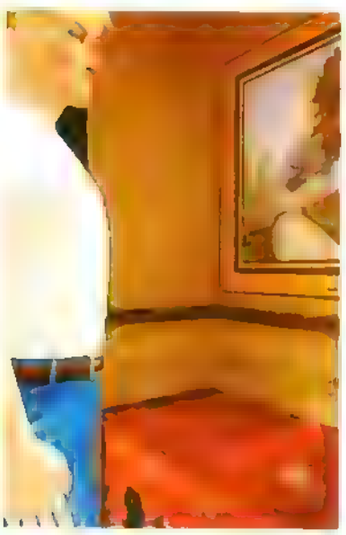
Innerhalb von drei Tagen wird man mit etwa 35 detailliert modellierten Polygoncharakteren sowie Kirchen, Museen oder okkulten Statten konfrontiert, die weitgehend der Realität entlehnen sind –

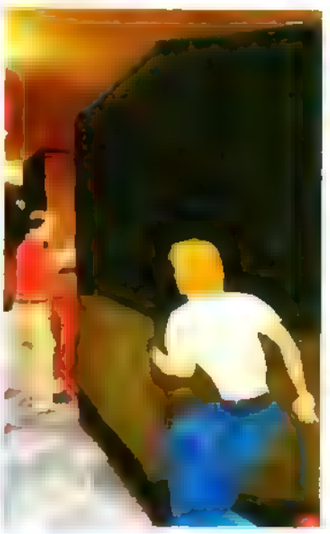
en Eindruck, den scharrende Hühner in den lebendigen Kulissen oder die individuellen Gewohnheiten der auftretenden Personen noch verstärken. So raucht die Leiterin einer Gruppe von Schatzsuchern Kette, während ein gewisser Mosley ganz versessen auf Süßes ist. Diese Verhaltensstrukturen dienen denn auch vielen Rätseln als Basis, etwa wenn man Mosleys Pass mopsen will. Nur am rechten Ort platziertes Konfekt schafft hier Gelegenheit für Diebe. Dabei weist der aufleuchtende Cursor getreulich auf manipulierbare oder im Inventar zu verstauende Objekte hin.

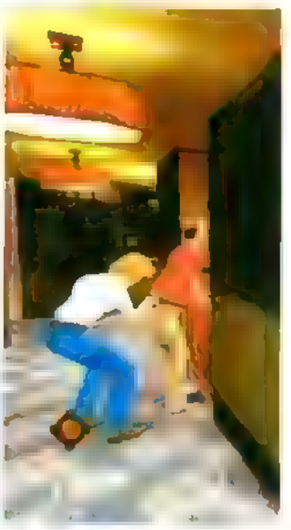
Rocky Horror PC-Show

Insgesamt unblutiger, aber keinesfalls weniger spannend als in den hauseigenen „Phantasmagoria"-Abenteuern entwickelt Gabriel Knight 3 seine fesselnde Geschichte mit zahlreichen Wendungen und Überraschungen. Der gelungene Soundtrack und die exzellente englische Sprachausgabe (Tim Curry als Gabriel Knight!) tun ein Übriges, um das Game zu einem lang anhaltenden Genuss für die Freunde klassischen Adventuredesigns zu machen. (mt)

Highway to Hell: per Mausklick und Harley durch Frankreich







Ratseldesign: Erst wird der Koder platziert, dann Alarm ausgelöst – schon ist Naschkatze Mosley seinen Pass los

Die X-Akte von Südfrankreich

Traditionell bietet die Gabriel Knight-Serie eine Mischung aus sauber recherchierten Realmythen und fiktiven Digi-Abenteuern – das gilt auch für **die mysteriöse Geschichte des südfranzösischen Städtchens Rennes-le-Château**: Um 1885 entdeckt Pfarrer Abbé Saunière im Gotteshaus der bettelarmen Gemeinde eine Grabplatte der sagenumwobenen Tempelritter. Danach bricht der bis dato sesshafte Landgeistliche zu mysteriösen Reisen auf und kehrt mit schier unerschöpflichen Finanzmitteln heim. Er baut Kirche und Dorf neu auf, jedoch nun mit okkulten Symbolen und Satansfiguren verziert.

Bis heute ist der Fall ungeklärt: Simpler Betrug, gotteslasterliche Rituale, ein über zwölf Orte verteilter Schatz und sogar eine UFO-Basis werden als Erklärungen gehandelt. Mehr darüber unter **www.rennes-le-chateau.com** im Internet.

Abbé Saunière vor seiner Kirche, daneben seine Behausung vor und nach dem geheimnisvollen Fund

Gabriel Knight 3
(Sierra)

Klassisches Gruselabenteuer im 3D-Look mit innovativer Steuerung

USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	für Fortgeschr.
Preis	ca. 90,– DM

82%

Grafik	81%
Sound	82%
Steuerung	80%
Motivation	83%

Datenträger	CD
System	
Grafik	
Sound	
Eingabe	
Sprache	
Multiplayer	
Online-Info	

STAR TREK DER AUFSTAND

Na endlich: das Adventure zum Film. Knapp daneben, denn Activision ist selbst der Zukunft voraus und nimmt hier gleich den Plot der Fortsetzung vorweg! Wir verraten Ihnen, warum sich dennoch nur PC-Kadetten an Bord beamen sollten.

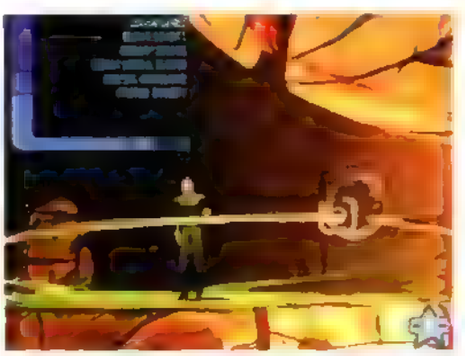
Sternzeit 52759 6, neun Monate nach den Ereignissen des Movies: Nach einem kurzen Renderintro findet sich der Raumakademieabsolvent Ensign Sovok auf dem „Outpost 40" im Briar System wieder. Er erhält die Chance, Captain Jean-Luc Picard und Commander Data zu Ausgrabungen auf den Planeten der Unsterblichkeit zu begleiten. Doch diesmal gefährdet eine romulanische Verschwörung die Idylle von Ba ku.

Auf dem Holodeck lernt der Spieler den vulkanischen Betäubungsgriff und die Bedienung eines Phasers, dann gehts in zehn arg kurzen Einsätzen gegen Skorpionwesen, Flugechsen, Androiden oder pflanzenartige Fleischfresser. Aus der Verfolgersicht wird der Held dabei ausschließlich via Tastatur gesteuert, was ihm das Parieren von Angriffen trotz automatischer Zielfunktion nicht leicht macht – die nicht zu beeinflussende Kamera wählt selten den günstigsten Bildausschnitt. Selbst in den Menüs für die Logbücher zum Missionsstatus und die allgegenwärtige Speicherfunktion bleibt die Maus außen vor.

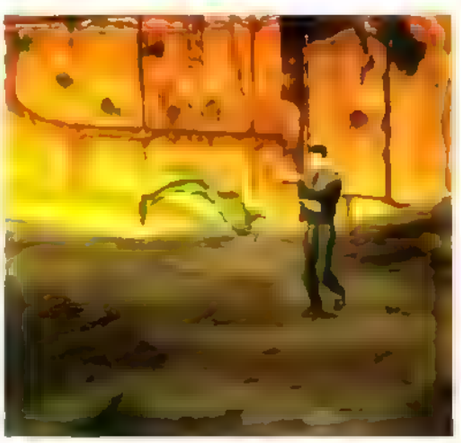
Mit Warp-Geschwindigkeit zum Abspann

Leider sind die Rätsel nicht immer originell. Wenn ein übermächtiger Gegner einem anderen zum Fraß vorgeworfen werden kann, kommt zwar Freude auf, bei den aufgesetzten Puzzles zum Aktivieren von Transportern jedoch eher dezentes Gähnen. Dennoch sehen geübte Abenteurer binnen eines Wochenendes den Abspann, was wohl das Hauptmanko des Games ist. Denn die gerenderte Umgebung weiß ebenso zu gefallen wie die erkennbaren Gesichtstexturen der Protagonisten, auch wenn die Bewegungen der Polygoncharaktere oft nicht überzeugen. Fazit: Ein kurzes Vergnügen für Trekkies, denen eine originale Geräuschkulisse (vom Tricorderpiepen bis zu den Stimmen von Patrick Stewart und Brent Spiner bzw. deren Synchronsprechern) wichtiger ist als perfektes Spieldesign. (mt)

Die vorgerenderten Hintergründe sehen teils richtig gut aus, die Polygondarsteller beeindrucken nur im Close-up



Der Tricorder spuckt seine Analysen samt Hinweisen auf Türen usw. in einem Fenster oben links aus



Die Zielautomatik ist hilfreich, doch das Fadenkreuz könnte besser sichtbar sein

Star Trek: Der Aufstand
(Activision)

Kurzes Actionabenteuer für Fans: original, aber nicht originell

USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 89,– DM

68%

Grafik	74%
Sound	82%
Steuerung	69%
Motivation	66%

Datenträger	1 CD, 22 [illegible] 42 [illegible] oder 560 MB auf der HD
System	[illegible] P2 [illegible] MB RAM und Win 95/98
Grafik	[illegible] x 480 Pixel, 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt. Softwarenmodus
Sound	mit den originalen Synchron-Stimmen von Picard und Data
Eingabe	[illegible]
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	[illegible]
Online-Info	www.activision.de

INTERSTATE '82™

Produktinfo 021

IN DEN 80ERN ZAHLT MAN MIT BLEI

Raus aus den Schlaghosen und rein in die 80er!
Als Asphaltlegende Taurus halten Sie jeden Gegner in Schach.
Erstmalig können Sie Ihren Feinden nicht nur aus Ihrem schwerbewaffneten Muscle Car eins draufgeben, sondern auch zu Fuß! Der funkige Soundtrack macht Ihre Rache doppelt so süß - sehen Sie nur zu, dass Sie vor lauter New-Wave-Feeling nicht Ihre Deckung vergessen ...

WWW.ACTIVISION.DE WWW.INTERSTATE82.DE

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Interstate '76 und Interstate '82 sind Warenzeichen von Activision, Inc.
© 1998 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION.

Da hat aber jemand fleißig seine Hausaufgaben gemacht: War der Vorgänger noch Digi-Trash auf antiquierter Quicktime-Basis, erweist sich dieses Erotikabenteuer als richtig unterhaltsame Nummer...

Immer für einen herzhaften Lacher gut: die trashig-skurrilen Darsteller

Schmunzeln statt Stöhnen: Erotische Momente sind dünn gesät

Das Benutzerinterface in Form des PA lässt sich nun bei Bedarf einblenden und verschieben

Wenig Erotik, viel Abenteuer

Auch storymäßig ist in Twin Town seit Teil eins ein Jahr vergangen: Anno 2145 erwartet Detektiv Jake Boone ein neuer Fall in der letzten Bastion der Menschheit auf einer völlig überfluteten Erde. Allerorten stoßt unser Mann in „Ubersee" auf tote Wissenschaftler des mysteriösen Konzernbosses Wong – und was ist von diesen Gerüchten um eine Maschine zu halten, die angeblich die globale Schmelze der Polkappen rückgängig machen kann?

Das Budget der erotischen Endzeit-Saga hat auch diesmal nicht das Engagement von Profis erlaubt und so gibts wieder jede Menge schrage Laienschauspieler zu sehen. Die herrlich trashigen Auftritte der Entwickler von Toygardens Media (Programmierer Andy Kunze mit Tintenfisch auf dem Kopf!) oder Orions Publishing Manager Mirko Drenger sorgen in der Tat für Lacher. Wer auf Humor à la „Austin Powers" steht, kommt hier a so schon mal voll auf seine Kosten. Wenn ein Blinder arglos gefragt wird „Sind Sie blind?" und dieser antwortet „Nein, ich bin Brillen-Model!", wird klar, wer hier die eigentlichen Hauptdarsteller sind – obwohl es in Peepshows und Striplokalen genügend Haut zu sehen gibt, spielen Nackedeis nur noch eine Nebenrolle. Hardcore-Voyeure können sich aber im Appartement des Privatschnüfflers schadlos halten, denn sobald dessen Heimcomputer Odin flottgemacht ist, durfen massig Schmuddelbildchen betrachtet werden.

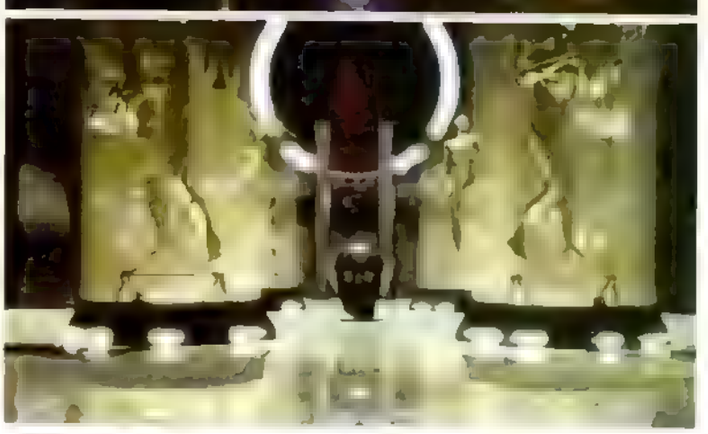
Hübsch und knackig

Auch Transvestiten bedient das Programm, darf der Spieler doch gleich in drei Rollen schlüpfen: Aus der Egoperspektive erforscht man als Jake, Elvis (der kultige Taxifahrer aus dem Vorganger) oder Sexbombe Tara wunderhübsche Schauplätze der bildweise umschaltenden Art. Diese nett animierten und sehr detailierten Hintergründe bestehen allesamt aus geloopten Videos, in die per Bluescreen gefilmte Akteure ganz ordentlich hineinkopiert wurden. Dazu gibts neben jeder Menge Zwischensequenzen

nicht nur in den vielen Multiple-Choice-Schwätzchen (irr-)witzige Sprachausgabe sowie einen gewohnt hörenswerten Soundtrack – schließlich sind etliche Jungs des Oblivion-Teams ja Berufsmusiker. Und wenn etwa Elvis in unnachahmlicher Manier sein Taxi „aufsingt", grinst man wortwörtlich bis über beide Ohren. Der Sound spielt auch bei den teils sehr originellen Rätseln eine wichtige Rolle. So gewährt die Zockerrunde im Russenviertel erst Einlass, wenn man den Rhythmus der dort stets präsenten Volksweise an der Tür nachklopft. Und das mit eigenem Bewusstsein gesegnete U-Boot schießt erst dann seinen Torpedo ab, wenn es durch geschickte Änderungen an der Tonhöhe und Geschwindigkeit eines Audiosamples von einem Angriff überzeugt wird. Der Schwierigkeitsgrad dieser Logeleien steigt zwar stetig an, doch wer alle in der Umgebung oder den Gesprächen versteckten Hinweise beachtet, dürfte kaum jemals vor ernsthaften Problemen stehen. Zudem wurden die unvorhersehbaren Game overs aus dem Vorgänger erfolgreich verhütet.

Bequem zum Höhepunkt

Wer sich die knapp 2 GB auf der Festplatte für eine Komplettinstallation leistet, braucht auch nie eine der drei CDs zu wechseln. Dieser Spielkomfort will allerdings mit manuellem Kopieren von drei Ordnern erkauft werden. Danach gibt es am Handling aber nichts mehr auszusetzen. Die runderneuerte Steuerung klappt vorzüglich, das Benutzerinterface in Form des PAs mit seinem charmant-witzigen „Betriebssystem" Mel lässt sich bei Bedarf einblenden und beliebig verschieben – ansonsten ist das Abenteuer bildschirmfüllend zu sehen. Alle Aktionen wie das Durchschalten bzw. Benutzen der Fundstücke, Betrachten oder Sprechen kann man dem wandelbaren Mauszeiger auf Wunsch auch via Tastatur verklickern; nur zum Kombinieren oder Identifizieren der Gegenstände muss das Inventory aufgerufen werden. Trotz aller Durchhänger des Vorgängers ist Days of Oblivion 2 also ein recht potentes PC-Abenteuer geworden. Wir sind schon mal gespannt, ob die Hersteller beim im Abspann angekündigten Nachfolger die Latte noch höher… äh, legen können. (st)



Die hübschen Video-Schauplätze werden aus der Ego-Perspektive begutachtet und bildweise umgeschaltet

Die Gegenstände im Inventar müssen auch mal kombiniert werden

Days of Oblivion 2
(Toygardens Media/Orion/CDV)

Total schräges Erotik-Abenteuer: trashig, lustig, gut!

USK Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	für Fortgeschr
Preis:	ca. 79,– DM

71%

Grafik	74%
Sound	76%
Steuerung	78%
Motivation	67%

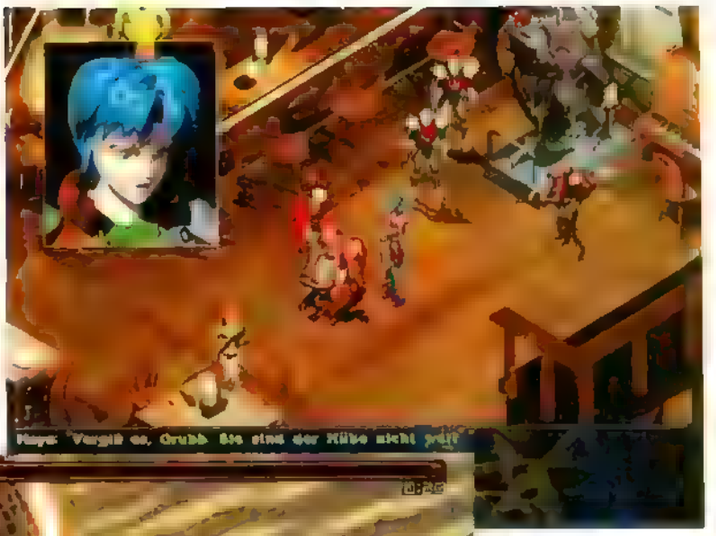
Datenträger	3 CDs, 391 [illegible]
System	[illegible]
Grafik	[illegible]
Sound	[illegible]
Eingabe	[illegible]
Sprache	[illegible]
Multiplayer	[illegible]
Online-Info	[illegible]

Ganz persönlich

Steffen sitzt am Schreibtisch neben mir und war beim Test dieses Abenteuers nicht zu überhören: So viel lacht er sonst nur, wenn ein neuer Kollege nach Urlaub fragt! Also habe auch ich mir die abgefahrenen Dialoge und verqueren Charaktere zu Gemüte geführt – und fand ebenfalls viel Gefallen an dem selbstironisch-trashigen Spiel. Die Präsentation, die famose Steuerung und das bisschen Erotik haben Lust nach mehr in mir geweckt, doch wegen des trotz drei CD-ROMs etwas schwachbrüstigen Programmumfangs kam es zum Koitus Interruptus. Schade, aber da hilft auch kein Viagra…

Jack

In Rollenspielen stehen üblicherweise finstere Schurken und mächtige Helden im Rampenlicht, doch hier ist eine skurrile Welt der Hauptschauplatz – und eine Schrottsammlerin als Identifikationsfigur trifft man auch nicht alle Tage...



Ausgefallenes Szenario, konventionelles Rolli-Gameplay: genretypische Rätsel und selbst ablaufende Gespräche

Die gerenderten Iso-Landschaften sind hübsch animiert und bestechen während der Kämpfe durch Übersichtlichkeit

Septerra ist eine Art riesiger Bio-Computer, der von sieben Schalen auf unterschiedlichen Technologielevels umgeben ist. Alle 100 Jahre gibt der Kern geheimnisvolle Kräfte frei, auf die gerade ein übler Despot scharf ist. Als Schrottsammlerin Maya streitet der Spieler hier für eine bessere Zukunft – und enträtselt nach

Im Kern eine Alternative zu Final Fantasy

und nach die Mysterien von Septerra. So ungewöhnlich das Szenario, so genretypisch das Gameplay. In selbst ablaufenden Gesprächen erhält man Aufträge, sucht Gegenstände, um sie an passender Stelle einzusetzen, und stellt sich Unholden aller Art (von Wachen bis hin zu mutierten Viechern) zum Kampf. Die Gefechte präsentieren sich als Mix aus Echtzeit und Rundentakt – je mehr Zeit man sich für einen Angriff nimmt, desto Erfolg versprechendere Attacken springen für Maya und ihre maximal zwei (von acht möglichen) Begleiter heraus. Siege werden zwecks Levelaufstieg und Verbesserung der Fähigkeiten in Erfahrungspunkte umgemünzt, erbeutetes Geld investiert man in Rüstungen, Waffen und Tränke.

Auch die Magie kommt auf Septerra nicht zu kurz, denn nach und nach wandern kombinierbare „Fate-Karten" für Heil- und Angriffszauber ins Heldengepäck.

Schön animierte Polygonfiguren, Lichteffekte und scrollbare Renderlokationen erzeugen dabei ebenso Atmosphäre wie Begleitmusik, Umgebungsgeräusche und deutsche Sprachausgabe. Die Steuerung fanden wir zwar einen Tick zu umständlich (viel Klickerei, gewöhnungsbedürftiges Inventar-Handling), doch die Fans asiatisch angehauchter Rollis sollte das nicht abschrecken. Im Kern ist Septerra Core eine durchaus spielenswerte Alternative zur wuchtigeren „Final Fantasy"-Reihe. Und deren achter Teil lässt auf dem PC ja noch ein wenig auf sich warten. (rf)

Auf dem Charakterbildschirm teilt man Geld und Ausrüstung zwischen Maya und ihren bis zu zwei Begleitern auf

Septerra Core
(Valkyrie Studios/Topware)

Typisches Iso-Rollenspiel in untypischer Umgebung

USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	für Fortgeschr
Preis	ca. 89,– DM

74%

Grafik	70%
Sound	75%
Steuerung	68%
Motivation	77%

Datenträger	
System	
Grafik	
Sound	
Eingabe	
Sprache	
Multiplayer	
Online-Info	

Er ist der Sohn des Amun-Re,
Vater des oberen und unteren Nils, er ist der...

PHARAO

Dein Herr, Dein Gott, Dein Leben!

www.pharao-das-spiel.de

Der neue Aufbau-Strategiehit
von den Entwicklern von
CAESAR III

Ihre Herrschaft als ägyptischer Statthalter ist nicht begrenzt. Führen Sie Ihr Volk durch wagen und bieten Sie sich, Ihre Mission erfolgreich zu beenden.

Erbauen Sie die berühmtesten Monumente Ägyptens – den Tempel von Luxor, die Sphinx und die Pyramiden von Gizeh. Verwalten Sie Ihre Ressourcen also besser vorgängig.

Beachten Sie große Farmen an den Ufern des Nils und erfahren Sie welchen Einfluß die Einbillen dieses Stroms auf das Leben der alten Ägypter hatte.

powered by ITS ist Urlaub
Clever gemacht

Gewinnen Sie eine 14-tägige Traumreise in das Land der Pharaonen! Wie's Einfach erreichen
unter 0190-270 540

PC PLAYER · 84 GameStar Pharao

SIERRA

© 1999 Sierra On-Line, Inc. © und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Produktinfo 036

www.sierra.de

Wirtschaftssimulation

Der farbige Pfeil neben dem Kontostand zeigt an, ob der Park schwarze oder rote Zahlen schreibt

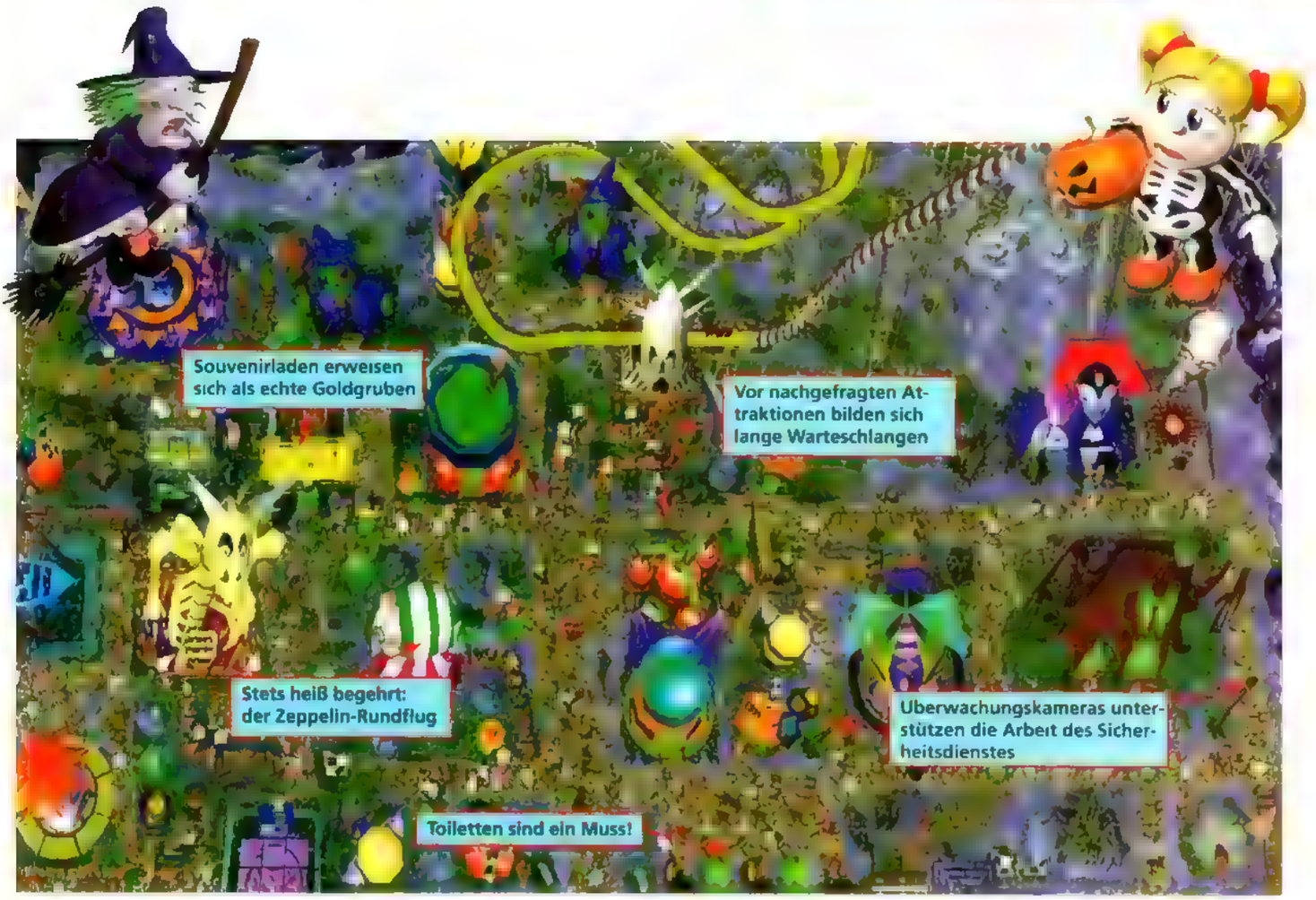
Spektakuläre Fahrgeschäfte, kreischende Kinder, ulkig kostümierte Clowns, überfordertes Wachpersonal: Bullfrog hat wieder den ganzen Irrsinn eines Vergnügungsparks auf eine CD gepresst – und dabei noch Platz für ein paar wahnwitzige Innovationen gefunden!

Das Spielprinzip

Wo sich „Theme Park" im Sommer 1994 noch mit Iso-Grafik begnügte, gilt es nun vier 3D-Rummelplätze auf unterschiedlichen Inseln zu errichten. Zu Beginn erhält man einen goldenen Schlüssel und damit die Wahl zwischen der „Vergessenen Welt" im Zeichen der Dinos und einer Anlage mit gruseliger „Halloween"-Thematik. Wer hier gute Arbeit leistet, wird mit guldenen Tickets belohnt – drei davon bringen einen weiteren Schlüssel, um später auch das kunterbunte „Wunderland" sowie die futuristische „Space Zone" managen zu dürfen.

Am Gameplay selbst hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig geändert, das ganze Drumherum wurde zwecks verbesserter Zugänglichkeit aber abgespeckt. So gibt es nun keinen Aktienhandel, Wareneinkauf und keine Parkverstellungen sowie vor allem keine CPU-Konkurrenz mehr. Dafür darf der Spieler zwischen dem Simulationsmodus und einer Actionvariante wählen. Während in Ersterem zunächst lediglich der erweiterbare Baugrund nebst schlappen 50 000 Dollar Startkapital zur Verfügung steht, beginnt man als Aktionist mit einer bereits rudimentär bestückten Anlage und etwas Personal. Als einsteigerfreundlich erweist sich auch der abschaltbare Berater (ein witziger Geselle, der aber auch ganz schön nerven kann), welcher die Kasse ab und an mit Zusatzaufträgen füllt: beispielsweise soll eine bestimmte Menge Hamburger in einem festgelegten Zeitraum verkauft werden. Mit nur ein bisschen wirtschaftlichem Gespür dürfte man damit vor Totalpleiten verschont bleiben.

Wirtschaftssimulation



Die Attraktionen

Ein erfolgreicher Park braucht natürlich ein ausgeklügeltes Wegenetz sowie Läden für Speis, Trank, Kostüme, Souvenirs, Luftballons und was den Besuchern sonst noch ein Lächeln auf bzw. über das Gesicht zaubert – kleine Gedankenblasen wie ein Smiley über den Kunden symbolisieren nach wie vor deren Gemutszustand Auch an ausreichend Toiletten sowie Mulleimer will gedacht sein; außerdem heben dekorative Bäume und Felsen sowie Lautsprecheranlagen etc. die Stimmung Neben Glücksspielbuden sind aber naturlich verschiedenste Fahrgeschafte der Hauptanziehungspunkt eines solchen Unternehmens. Sie lassen sich in drei Stufen verbessern, wobei höhere Geschwindigkeit und größere Kapazität mehr Geld in die Kasse spulen

Da die Auswahl der ganzen Ausstattung anfangs begrenzt ist, muss fleißig geforscht werden, damit die Kids irgendwann in Scharen via Bus, Dampfer oder gar Wasserflugzeug in die Erlebniswelt strömen. Am Erfolg versprechendsten sind die sogenannten „geheimen Attraktionen", die man nur gegen goldene Eintrittskarten erstehen kann – aber auch die selbst entworfenen Rides erweisen sich als Publikumsmagnet. Ob Achterbahn, Wildwasserfahrt oder Kart-Kurs, die Strecken sind per Maus recht komfortabel zu konstruieren. Selbst der Bau von Loopings und Korkenziehern geht flott von der Hand, die Schienen lassen sich neigen, die Stützpfeiler verschieben, vergrößern oder verkleinern. Zugabschnitte werden dann je nach Streckenfuhrung bzw. Steigung automatisch eingebaut. Probleme bereitet allenfalls die trotz Dreh- und (begrenzter) Zoomfunktion bisweilen etwas unübersichtliche 3D-Ans cht

In den Läden lasst sich nicht nur der Preis der Waren festlegen, auch an Qualität und (wie hier in der Frittenbude) dem Salzgehalt darf man schrauben

Begehrte Attraktionen leicht gemacht: Die hellen Flachen zeigen an, wo man den nachsten Pfeiler beim Achterbahnbau platzieren kann

Wirtschaftssimulation

Das Personal

Vor den Besuchern kommt freilich das Personal. Hat man den Putzleuten ihre Einsatzbereiche zugewiesen, halten sie fleißig Wege und Toiletten sauber, Mechaniker tunen oder reparieren die Fahrgeschäfte und Clowns unterhalten die Besucher in den Warteschlangen. Für Ordnung sorgen Sicherheitskräfte, deren Effektivität sich durch das Platzieren von Überwachungskameras steigern lässt. Wer für ausreichend Ruheräume sorgt, kommt eventuellen Streiks zuvor und Investitionen in das Ausbildungsbudget verbessern die Fähigkeiten der Untergebenen – zu denen natürlich auch Wissenschaftler für die Forschung zählen.

Eine Internet-Postkarte aus „Joker World"

Der Online-Modus

ist das eigentliche Prunkstück von Theme Park World: Hat man einen schönen Park angelegt, kann man ihn via Internet jedermann zugänglich machen und bewerten lassen. Bei überwiegend positivem Echo spendiert Bullfrog dann vielleicht sogar eine exklusive Attraktion. Umgekehrt gelangt man über den Datenhighway natürlich auch zu den Anlagen anderer Spieler, die sich solo oder sogar gemeinsam mit Kumpels aus der Egoperspektive besichtigen lassen. Eine Chat-Funktion fehlt dabei ebenso wenig wie die originelle Option, beliebige Bilder schießen und als Postkarte via E-Mail verschicken zu dürfen. Bloß echte Multiplayer-Konkurrenz beschert auch diesem Programm dem Genre nicht.

Die Präsentation

Was auf einer Ansichtskarte gut aussieht, gefällt in Bewegung noch besser: Vom Intro, das sich abhängig vom Systemdatum laufend ändert, bis zur niedlichen 3D-Optik ist das bunte Treiben der vergnügungssüchtigen Bitmap-Kiddies hübsch anzusehen. Jedenfalls auf einem blitzschnellen Rechner, denn selbst ein P2/350 mit 64 MB RAM geht beim Scrollen durch einen gut ausgebauten Park schon mal in die Knie – und das trotz (optionaler) 3D-Beschleunigung bereits bei einer Auflösung von nur 640 x 480 Bildpunkten und wenigen Grafikdetails!
Auch das Ausprobieren der Rides im Camcorder-Modus macht nur mit Highend-Hardware uneingeschränkt Laune, weil sonst unschöne Hänger und Grafikfehler die Freude am Ritt auf der selbst entworfenen Achterbahn trüben. Bloß in den Genuss der putzigen Sounduntermalung kommt man schon mit Allerweltshardware.

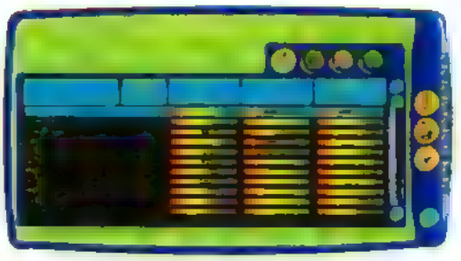
Ein Heidenspaß für schnelle Rechner: Testfahrt in der selbst entworfenen Achterbahn

Fast schon ein anderes Spiel: oben in 512 x 384 Pixeln auf niedrigster Detailstufe, rechts volle Grafikdetails in 800 x 600 Bildpunkten – das Männchen ist der Berater

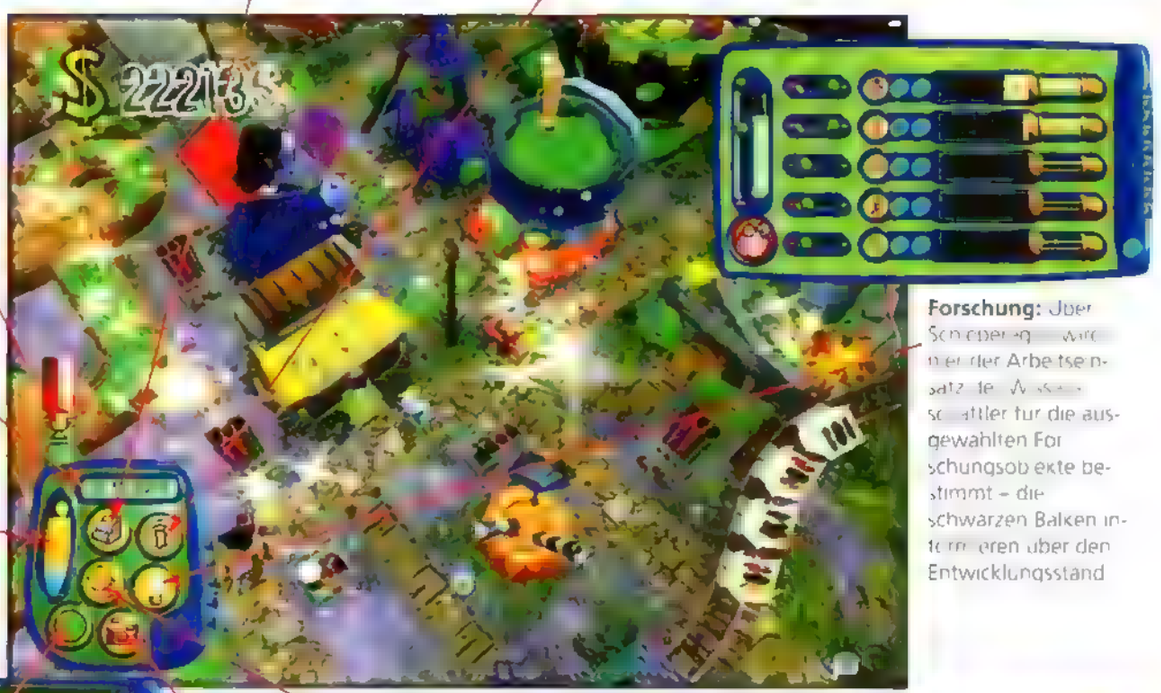
Wirtschaftssimulation

Kasse: In diesem Menü lassen sich die diversen Attraktionen, Bäder, Läden sowie die sonstige Parkausstattung kaufen und Mitarbeiter einstellen.

Informationen: Per Klick auf diesen Button gibt's Tabellen mit allen relevanten Infos über Mitarbeiter, Attraktionen und Besucher.



Nachrichten: Das Gequatsche des Beraters lässt sich hier nochmals in Ruhe nachlesen.



Datum: ist wohl selbsterklärend.

Zufriedenheit der Parkbesucher: wird durch den Farbverlauf von Blau (stocksauer) bis Gelb (überglücklich) angezeigt.

Forschung: Über Schieberegler wird hier der Arbeitseinsatz der Wissenschaftler für die ausgewählten Forschungsobjekte bestimmt – die schwarzen Balken informieren über den Entwicklungsstand.

Landkarte: Die Übersichtskarte mit integrierter Zoomstufen bietet eine Fülle von Informationen, etwa zu den Einsatzbereichen der Angestellten und der Verteilung der Besucher.

Camcorder-Modus: Zum Umschalten in die Egoperspektive für die Parkbegehung und die Online-Postkarten kann man von hier verschicken.

Finanzen: Wer den Überblick über seine Mittel sucht, Eintrittspreise und Ausbildungsetat festlegen oder einen Darlehensantrag stellen will, ist hier an der richtigen Stelle.

Produktinfo 048

24 Stunden Shopping

Verlosung: 3 Spiele jede Woche

JETZT SPAREN

Damit es für den Weihnachtsbaum auch noch reicht.

Diablo 2	DM 79.90
Quake 3	DM 79.90
Gold Games 4	DM 49.90
Ultima Ascension	DM 69.90
Unreal Tournament	DM 64.90

www.haudenlukas.de

PC-CDROM, DVD Filme, Lösungsbücher, Merchandising

Wirtschaftssimulation

Erst mit fünf erspielten Schlüsseln erhalt man Zutritt zur futuristischen „Space Zone"

Das Fazit

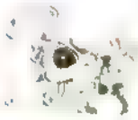
Das Handling per Maus und Tastaturshortcuts geht generell flott von der Hand. Okay, ab und an scheint die Kollisionsabfrage des Mauszeigers etwas großzügig bemessen – dann muss man sich erst durch Drehen und Zoomen in eine günstigere Position bringen, um die Überwachungskamera und nicht den Putzteufel daneben mit dem Klick zu erwischen. Doch derlei Ungemach verblasst vor der Aussicht, sein ureigenes 3D-Disneyworld nach allen Regeln der Kunst aufziehen zu können. Daran und nicht zuletzt auch an der Online-Prahlerei mit den eigenen Werken werden mit Sicherheit Vergnügungssüchtige jeden Alters ihren Spaß haben. Kurzum, Theme Park World ist sein Eintrittsgeld wert! (st)

Theme Park World
(Bullfrog)

Bedienkomfort, originelle Features und 3D-Schick machen das Entwerfen und Verwalten eines virtuellen Vergnügungsparks zum Genuss!

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 89,– DM

85%



Grafik	81%
Sound	78%
Steuerung	82%
Motivation	88%

Datenträger	[illegible] 60 MB auf der HD
System	[illegible] MB RAM [illegible] 8 MB [illegible]
Grafik	[illegible]
Sound	[illegible] Musik, Effekten und [illegible]gabe getrennt regelbar, unter[illegible] Sound
Eingabe	[illegible]
Sprache	[illegible]
Multiplayer	[illegible]
Online-Info	[illegible]emeparkworld.com

Ganz persönlich

Was beim „Rollercoaster Tycoon" in schweißtreibende Arbeit ausartete, ist hier fast schon das reine Vergnügen: Binnen weniger Minuten stelle ich Brechreiz hervorrufende Achterbahnen in die 3D-Landschaft und werde dann bei einer Probefahrt mit verzücktem Gekreische meiner Parkbesucher belohnt. Nur etwas mehr Übersicht und etwas weniger Grafikfehler hätte ich mir gewünscht. Man kann aber bekanntlich nicht alles haben und mit dem originellen Online-Modus bietet Bullfrog auch ohne echte Multiplayerunterstützung schon mehr als man von einer solchen Simulation erwarten darf. Denn obwohl alte Hasen im digitalen Schaustellergewerbe relativ schnell alle vier Parks und ihre Attraktionen gesehen haben dürften, motiviert das Anlegen eines perfekten Internet-Rummels für interessierte Surfer auch auf lange Sicht.

Steffen

Rollercoaster Tycoon vs. Theme Park World

Die größten Attraktionen von Theme Park World sind sicher der Online-Modus und die Möglichkeit alle Fahrgeschäfte auszuprobieren. Viel Spaß macht auch die simplifizierte Konstruktion der Rides. Steuerungstechnisch **weniger Komfort** (trotz wesentlich besserer Übersicht), dafür aber **deutlich mehr Komplexität** hat in dieser Hinsicht Rollercoaster Tycoon zu bieten: Das Entwerfen einer tollen Achterbahn kann da locker einen Nachmittag kosten, sorgen doch unterirdische Streckenführung, realistische Fahrphysik oder die schier grenzenlosen Möglichkeiten zur Landschaftsgestaltung für ein **umfangreicheres Betätigungsfeld**. Das gilt auch für den Wirtschaftspart, der z. B. mit Marketingmaßnahmen oder einzeln festzulegenden Eintrittspreisen höhere Anforderungen stellt.

Komplexe Iso-Konkurrenz: Rollercoaster Tycoon

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel, alle Details)

- P200 MMX, 32 MB RAM (Mindestvoraussetzung)
- P2/350, 64 MB RAM, TNT 2/ Voodoo 3
- P3/500, 128 MB RAM, TNT 2/ Voodoo 3/ G 400

die VÖLKER

wünschen goldene Weihnachten

Produktinfo 028

Damit die Weihnachtsfeiertage nicht langweilig werden, gibt es jetzt das erfolgreiche "Die Völker" plus "Mission Pack" auf einer CD als Gold Edition.

Wählen Sie Ihr Lieblingsvolk und machen Sie ihm einen Planeten untertan. Städte bauen, Forschung, Diplomatie, Handel, Kampf und die nie versiegenden Bedürfnisse Ihres Volkes garantieren lange andauernden Spielspaß.

www.dievoelker.com

JoWooD Productions · INFOGRAMES · DYNAMIC SYSTEM · neo

Age of Wonders

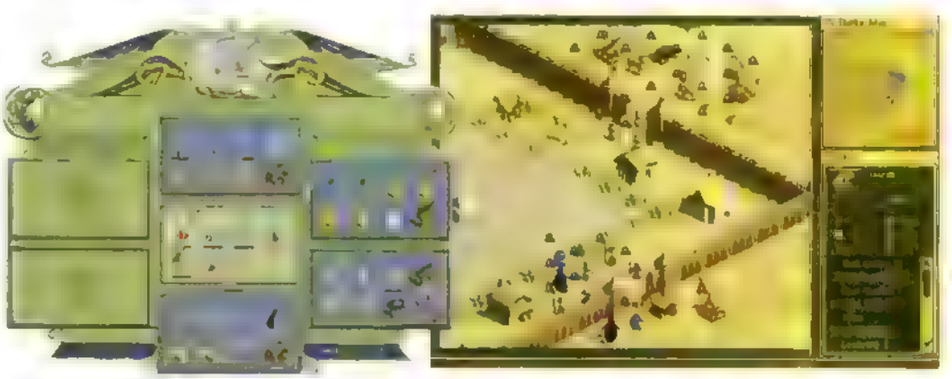
Der Titel mag an Aufbaustrategie von Microsoft erinnern, das rundenbasierte Gameplay lässt mehr an die mächtig magischen „Heroes" von New World Computing denken. Ja, was denn nun?

In zwei Kampagnen oder 22 Einzelmissionen nebst Tutorial lichtet man den Kriegsnebel über Fantasylandschaften, die aus der Vogelperspektive dargestellt werden. Für zusätzliche Betätigungsfelder sorgen ein simpel zu bedienender Editor und die Option, via Netzwerk oder Modem gegen bis zu zwölf Mitspieler simultan zu agieren. An einem Rechner funktioniert das nur mit CPU-Gegnern, ansonsten wird hübsch nacheinander auf das mannigfaltige Aktionspotenzial zugegriffen.

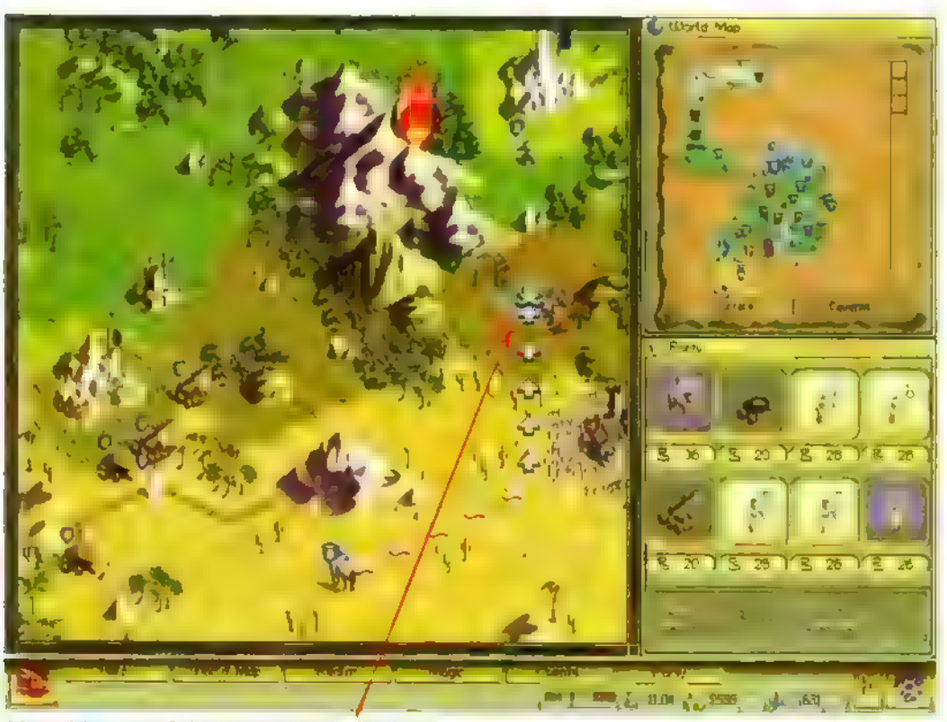
Die wunderbare Welt der Fantasy-Helden

Wie in „Heroes of Might and Magic" gibt es heldenhafte Heerführer, die Erfahrungspunkte sammeln, ihre Attribute aufpeppen und so manche der weit über 100 verfügbaren Fähigkeiten bzw. Zaubersprüche lernen. Per Magie lässt sich sogar die Landschaft verändern, etwa durch das Herbeihexen einer Bergkette. Beim Zusammensetzen der bis zu acht Truppenteile pro Armee muss auch auf die Beziehungen der zwölf Rassen untereinander geachtet werden. Besetzt man etwa eine Ansiedlung mit verfeindeten Bewohnern, bleiben drei Möglichkeiten: Starke Besatzungsmacht abstellen, das Verhältnis durch Upgrades bzw. Befestigung der Ortschaft verbessern oder die Bevölkerung austauschen. Wer sich dagegen auf das Plündern und Niederbrennen beschränkt, kann in den Ruinen keinen Nachschub mehr produzieren.

Die Suche nach Ausrüstungsgegenständen in unterirdischen Labyrinthen etc. spielt hier keine so wichtige Rolle wie die Kämpfe. Sie werden automatisch berechnet oder höchstpersönlich bzw. mit CPU-Unterstützung auf Iso-Schlachtfeldern ausgetragen, wobei alle Armeen im Umfeld des Gegners eingreifen können. Der gelungenen Steuerung steht dabei leider eine eher zweckmäßige Präsentation gegenüber. Aber damit können Genre-Fans sicher leben, wenn sie sich die Wartezeit auf „Heroes 4" mit diesem strategisch vielseitigen Ableger verkürzen wollen. (st)



Wahl der Waffen: Automatik-Gefechte auf dem Extrabildschirm oder vom Spieler befehligte Einheiten auf Iso-Schlachtfeldern



Marschieren auf der Karte: Die Zahl über dem anvisierten Ziel zeigt an, wie viele Runden man noch bis zum Erreichen benötigt

Age of Wonders

(Triumph Studios/Epic Megagames/Take 2)

Rundenstrategie mit Rollenspielelementen im Stil von „Heroes 3"

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

76%

Grafik	62%
Sound	57%
Steuerung	78%
Motivation	79%

Datenträger	1 [illegible] MB auf der HD
System	[illegible]
Grafik	[illegible]
Sound	[illegible]
Eingabe	[illegible]
Sprache	[illegible]
Multiplaye	[illegible]
Online-Info	[illegible]

Microsoft
Microsoft
Microsoft
AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS
Age of Empires II
Erhältlich bei comtech

BATTLEZ

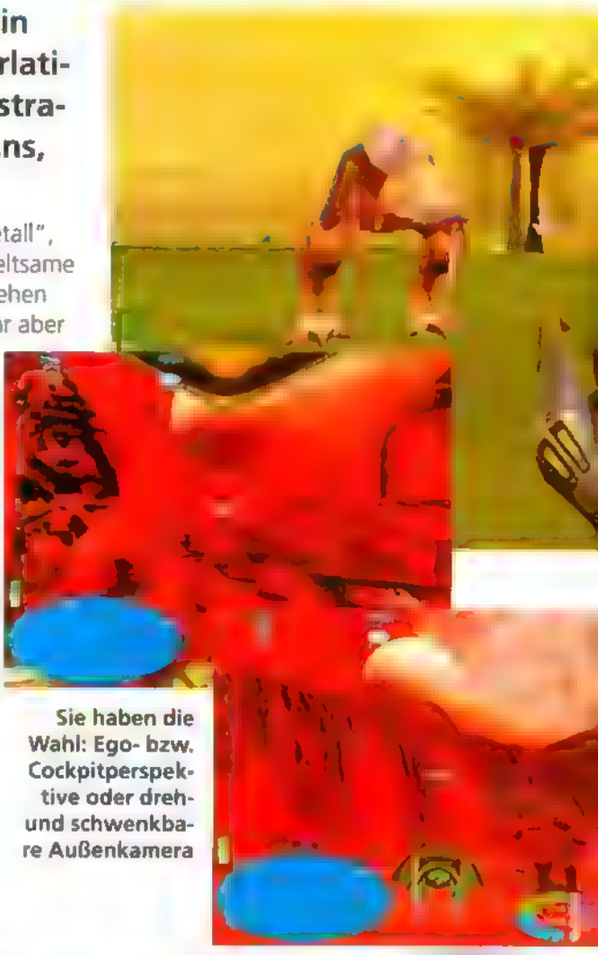
Activisions erste Kampfzone schlug in der Fachpresse ein wie eine Bombe, es hagelte Auszeichnungen und Superlative für den innovativen Mix aus 3D-Action und Echtzeitstrategie. Das Sequel verspricht nicht nur Nachschub für Fans, sondern auch eine abwechslungsreichere Story.

Im Vorgänger balgten sich noch Russland und die USA um das begehrte „Bio-Metall", lebenden Stahl extraterrestrischen Ursprungs. Kombinieren Wissenschaftler die seltsame Masse mit menschlichen Genen, entstehen furchterregende Hybriden – so geschehen im ersten Teil. Die schlussendliche Vernichtung der kampfstarken Cyberwesen war aber nicht so total wie angenommen, einigen Exemplaren gelang die Flucht. Sie gründeten eine Zivilisation in den Tiefen des Alls, nennen sich Scions und versuchen nun durch den Bau eines Dimensionstors in ein Paralleluniversum einzudringen. Die inzwischen zur ISDF vereinte Menschheit will das verhindern. Nach dem rasanten Renderintro dient ein Tutorial der Einarbeitung in die zwar komplexe, aber durchdachte Steuerung. Aus der Egoperspektive gehorchen die schnellen Gleiter, behäbigen Antigrav- und Kettenpanzer sowie stampfenden Mechs mit ihren verschiedenen Projektil- und Energiewaffen am besten, zumindest in den actionlastigeren Kapiteln. Daneben stehen noch zwei Außenansichten und für die strategische Planung eine Übersichtskarte zur Verfügung. Denn Ballern im Stil von „Forsaken" ist hier nur die halbe Miete, es warten auch weitaus anspruchsvollere Aufgaben – etwa der Aufbau einer funktionierenden Basis in der Nähe einer Bio-Metallquelle, um in der Manier von Echtzeitstrategie eine überschaubare Streitmacht aufstellen zu können.

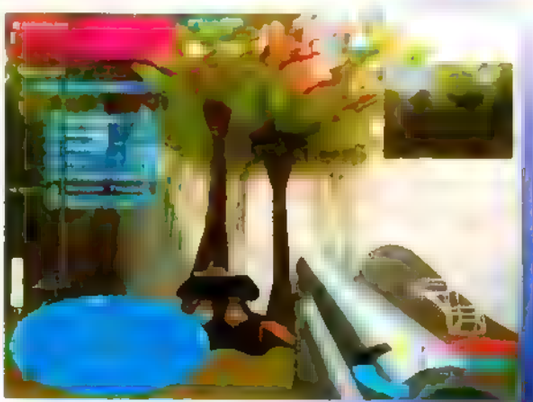
3D-Action und Echtzeitstrategie aus einem Guss

Mit den genretypisch erzeugten Truppen wird der Gegner dann in einen Hinterhalt gelockt, in Bedrängnis geratenen Kameraden geholfen oder der Diebstahl von Hightech-Containern verhindert. Nie entsteht dabei der Eindruck, die Aufträge seien reiner Selbstzweck. Durch die von charmanter Frauenstimme vorgetragenen Missionsziele, die in Spielgrafik gehaltenen Zwischensequenzen und ein ausgeklügeltes Hilfesystem aus Waypoints und Radarunterstützung ist immer klar, was zu tun ist und warum.

Grafisch sollte man sich von den ersten Einsätzen nicht zu viel versprechen, die hübsch texturierten Polygonvehikel finden auf Pluto lediglich dämmrige Steinwüsten vor. Doch sobald man das heimische Sonnensystem verlässt, trifft man auf schön ausgeleuchtete Eis-, Lava- oder Waldplaneten. Wer hier aus seinem Fahrzeug steigt – ob freiwillig, um ein besseres zu entern, oder per rettendem Schleudersitz – sollte sich bald in den Schutz eines Gebäudes zurückziehen, da die örtliche Fauna meist auf Nahrungssuche ist. Diesen lebendigen Eindruck unterstreicht der spannende Verlauf der Handlung, bald fällt es schwer zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Irgendwann muss man sich dann entscheiden: weiter als bodenständiger ISDF-Scherge den Aliens einheizen oder sich zum Scion transformieren lassen, um deren fantasievolle Vehikel selbst mal manövrieren zu dürfen? Wer beide Varianten ausprobiert, wird mit unterschiedlichen Missionen belohnt. Damit nicht genug der Abwechslung, denn die im Vergleich zum ersten Teil weit variabler reagierenden Gegner machen selbst ein wiederholtes Durchspielen des gesamten Feldzugs zum Vergnügen! (mt)



Sie haben die Wahl: Ego- bzw. Cockpitperspektive oder dreh- und schwenkbare Außenkamera



Vom kargen Pluto geht es nach und nach zu allerlei exotischen Gestirnen wie dieser Waldwelt

Eine Scion-Basis in voller Pracht: Das organische Design der Vehikel kommt nicht von ungefähr, einige können ihre Form verändern

ONE II

Wer sein Gefährt verlässt, darf sich mit bis zu acht Waffen zum nächsten Fahrzeug durchkämpfen

Battlezone 2
(Activision/Pandemic Studios)

Stimmiger Mix aus 3D-Action und Echtzeitstrategie

USK-Freigabe	nicht geprüft
Schwierigkeit	3 Stufen
Preis	ca. 89,– DM

85%

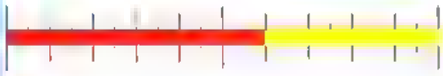
Grafik	83%
Sound	80%
Steuerung	84%
Motivation	87%

Datenträger	1 CD, 730 MB auf der HD
System	Ab einem P2/266 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel. Grafikbeschleuniger wird benötigt. 3Dfx und Direct3D
Sound	Musik, Sprachausgabe und Effekte einzeln regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	Deathmatch, CTF und Teamvarianten für bis zu 8 Spieler via Internet oder LAN
Online-Info	www.pandemicstudios.com

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel)

- AMD K6-2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2, G400, mittlere Details
- P2/266, 64 MB RAM, Voodoo 2, TNT 2, G400, mittlere Details
- P2/350, 64 MB RAM, Voodoo 2, TNT 2, G400, mittlere Details
- P3/500, 128 MB RAM, Voodoo 2, TNT 2, G400, maximale Details

Gameplay
Vergleich der Genreanteile



- 60% Action
- 40% Strategie

GAME FACTORY
Comeback zu irren Preisen...
jede CD 19,95*
KINGDOMS
85%
93%
HANNIBAL
Computer 2/99
ALEXANDER DER GROSSE
PC POWER 85%
CAPITALISM PLUS
PC Heft & Spiel 82%
iF-22
85%
PC Games
Alle 5 Spiele:
Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut
Produktinfo 041
TOPOS
TOPOS Verlag & Marketing GmbH
www.topos-verlag.de

Schauspieler statt Renderfiguren: Im kurzen Intro mischt die Delta Force einen Soldnerhaufen auf

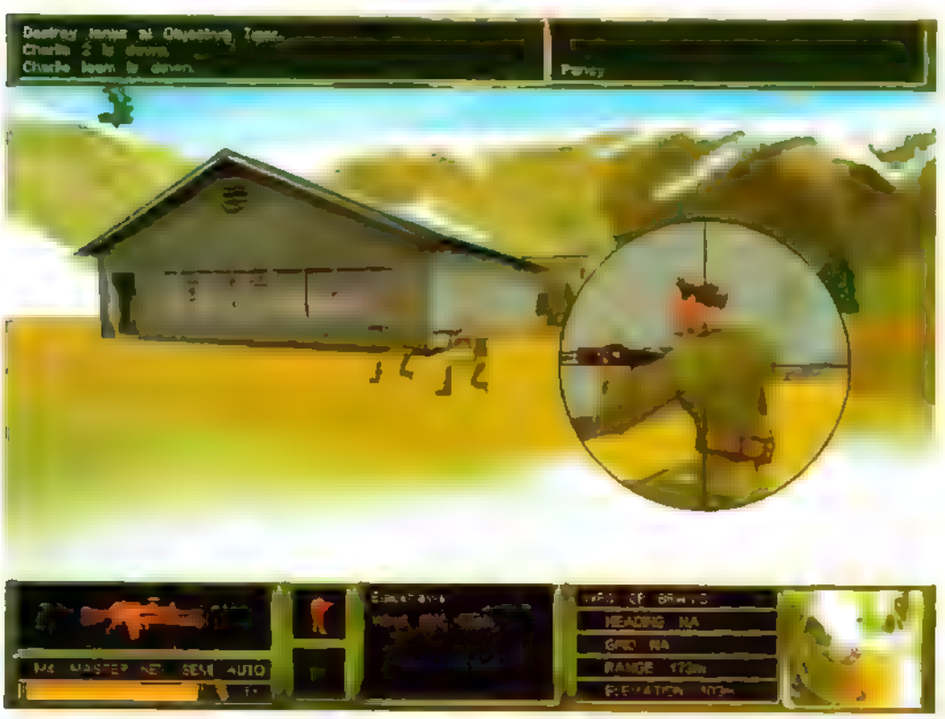
Voxel-Mania: Lediglich die Polygonrecken bügelt optional ein 3D-Beschleuniger glatt, das Terrain bleibt pixelig

Vor Jahresfrist entsandte Novalogic diese Spezialeinheit zum ersten Mal an die Voxel-Front, trotz oder gerade wegen des teils drastischen 3D-Realismus mit Erfolg. Umso enttäuschender die etwas zahnlose Nachhut.

Nahkampf mit Grafikkrampf

Ob Terroristen oder Soldner, in den 19 Schnellstartmissionen und 40 Einsatzen der beiden Kampagnen bekommen sie alle ihr Fett weg. Nach einem kurzen Briefing wird die schnelle Eingreiftruppe dazu per Boot oder Fallschirm im Zielgebiet abgesetzt. Aus der Egoperspektive oder einer von vier dreh- und zoombaren Außenansichten steuert man seinen drei Mann starken Haufen gegen den Feind auch mal über Voxelgebirge hinweg, wenn es sein muss. Je nach Bedarf werden die Gegner dann mittels Messer, schallgedämpfter Pistole oder Gewehr ausgeschaltet, Gebäude und Fahrzeugkonvois darf man auch in die Luft jagen. Wie im Vorganger triumphiert auch hier auf dem Schlachtfeld taktische Raffinesse über den schnellen Ballerfinger, denn der Feind ist stets in der Überzahl – nur durch optimale Positionierung hat man eine Chance, sich und seine beiden Begleiter verlustfrei durch Gefangenenlager und Soldnercamps zu bringen. Die konfigurierbare Steuerung ist in den Einsatzen zwischen Sand, Gras und Schnee immer auf Seiten des Spielers, auch Sprechfunk und Umgebungsgeräusche wissen zu gefallen. Die Grafik leider nicht. Lediglich für die Darstellung der schon animierten Marines fühlt sich die optional zuschaltbare 3D-Karte zum Einsatz berufen, an den pixeligen Landschaften ist dagegen nicht zu rütteln. Und wer nur mit einem P2/266 (der offiziellen Mindestkonfiguration) an die Front zieht, kann auch gleich die weiße Flagge schwenken – dann sind die Heckenschützen schneller als der Rechner.

Am Ende ist Delta Force 2 also bloß eine weitere Soldnersim. Kein Fehlkauf, aber innovationsarm und grafisch zu schwach, um die mittlerweile verwöhnten Genre-Fans begeistern zu können. (rf)



Das zuschaltbare Zielfernrohr ist wieder des Scharfschützen bester Freund

Delta Force 2
(Novalogic)

Realitätsnahe, aber optisch dürftige 3D-Actionsim

USK Freigabe	ab 18 Jahren
Schwierigkeit	2 Stufen
Preis	ca. 99,– DM

69%

Grafik	66%
Sound	74%
Steuerung	77%
Motivation	68%

Datenträger	[illegible] MB auf 270 MB, [illegible] HD
System	[illegible]
Grafik	[illegible]
Sound	[illegible]
Eingabe	[illegible]
Sprache	[illegible]
Multiplayer	[illegible]
Online-Info	[illegible]

OUTCAST

Lacher stopfen macht Spaß. Erst recht ein schwarzes. Du bist Cutter Slade und befindest dich auf dem Planeten Adelpha. Diplomatisches Geschick und fette Wummen helfen dir, sechs gigantische Welten mit jeder Menge Action zu füllen.

Outcast. Mit Cutter Slade ins nächste Millenium.

Game Star 8/99 Award 87%

PC Joker 8/99 Award 86%

PC Action 7/99 Award 86%

PC Player 8/99 Award 86%

Produktinfo 029

PC CD-ROM

NEO GAMES

© 1999 APPEAL
© 1999 INFOGRAMES ENTERTAINMENT

www.outcast-game.com

INTERSTATE '76

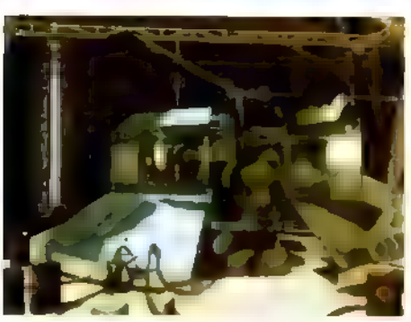
Eine Regierungskonspiration um Autoschieber und vermeintliche UFOs, ein superber Soundtrack im Stil der 80-er und eine aufgebohrte Grafikengine: Activision zieht im Nachfolger zum originellen „Interstate '76" alle Hit-Register!

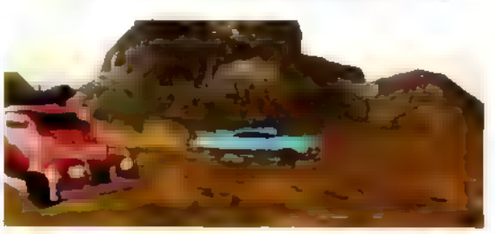
Schon Nicki Lauda hat einst bei seinem Abschied aus der Formel 1 erkannt, dass stupides im Kreis Fahren irgendwann langweilig wird – mittlerweile sehen das auch die Spieldesigner ein: Noch ehe Games wie „Driver" oder „Midtown Madness" das Renngenre um spannende Stories und Bewegungsfreiheit bereicherten, war Activision anno 1997 für „Interstate '76" auf diesen Trichter gekommen Ein Jahr später folgte die Neuauflage in verbesserter Grafik, jetzt weichen die Swinging Seventies endgültig einem Szenario aus den Yuppie-verseuchten 80-ern

Unsere Helden sind freilich noch ganz die alten: Groove war einer riesigen Verschwörung auf der Spur, in die nicht nur Autoschieber, Nikaraguaner und UFOs, sondern auch höchste Kreise der US-Regierung verstrickt sind, jetzt ist er verschwunden. Das gibt seiner Schwester Sky die Gelegenheit sich für ihre Rettung in Teil eins zu revanchieren Sie wendet sich an Grooves alten Kumpel Taurus, der aussieht als hätte Samuel L Jackson seine Paraderolle als Jules Winnfield in „Pulp Fiction" in digitaler Form wieder aufgenommen Mit ihm und seinem Schlitten stehen dem Spieler hier 30 aufeinander folgende Missionen bevor

Die Story entspinnt sich zwischen den Straßenschlachten in Rendervideos, die sich grafisch geschickt am Look des Games orientieren. Waren diese Movies nicht relativ grob aufgelöst, könnte man schon fast von einem Spiel-Film sprechen, so viel Witz und Atmosphäre bringen sie rüber. Filmreif ist aber auch die eigentliche Handlung. Da werden gegnerische Fahrzeuge mit brachialer Gewalt vom Asphalt gefegt und Polizeisperren ebenso übersprungen wie tiefe Schluchten – während die Verfolger den Hopser natürlich nicht ganz packen und in einem Feuerball an der Felswand zerschellen. In derartigen Situationen erweisen sich Turbo-Boosts als ungemein hilfreich, doch es dürfen noch weitere Extras an der Karre montiert werden. Blaue Farbe nimmt den Gegnern die Sicht, bessere Waffen wie schweres MG oder Raketenwerfer helfen beim Anmachen des Blechsalats

Jeder Abschuss eines Widersachers füllt





Links das Bild aus einem der etwas groben Rendervideos zwischen den 30 Einsätzen, rechts ein Mini-Movie aus der Game-Engine wie sie oft während der Action zu sehen sind

Spektakuläre Sprünge wie dieser...

...enden ohne Einsatz eines Turbo-Boosts...

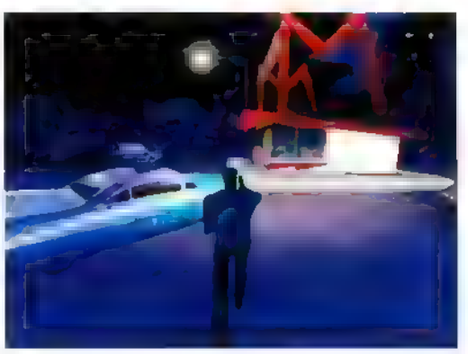
...unspektakulär an der Felswand

die Kr egskasse, mit deren Hilfe sich das Gefahrt zwischen den Missionen per Drag & Drop tunen oder auch individuell umspr tzen lässt. Sollte man seine Schussel dennoch mal satt haben, ist auch das kein Problem. Einfach ausste gen und in guter alter „GTA"-Tradition einen neuen von insgesamt 40 Wagen rekrutieren: Parkende Autos vom Schlage eines Cadillac oder auch Porsche sorgen für Nachschub. Auch wenn beispielsweise Tore geöffnet werden sollen, verlasst Taurus vorubergehend das Volant Dito wenn sein Bolide mal auf dem Dach gelandet ist und umgedreht werden muss. Längere Fußmärsche durch die 3D-Landschaft sind ebenfalls moglich, doch nimmt die Lebenserwartung des Helden proportional zum Abstand zur sicheren Fahrgastzelle ab

Auf dem Highway ist die Hölle los!

Lobenswert, dass der Mix aus Renn- und Actionspiel die kleinen grauen Zellen zumindest nicht ganz verkummern lässt. So muss man etwa erst mal darauf kommen eine Hutte in Schutt zu legen, um das eingebrochene Dach dann als Schanze verwenden zu können. Dabei umkurvt das Spieldesign recht geschickt alle Sackgassen. Ist eine Mission beispielsweise nicht ohne Turbo-Boost zu losen, werden Fahrer ohne solches Equipment nach einigem Suchen verlässlich auf ein passend ausgestattetes Modell stoßen, in das sie umsteigen konnen. Auch Langeweile ist kein Thema, mal muss ein Feind bis zu seiner Basis verfolgt werden (wer ihn abschießt, hat schon verloren), dann steht wieder die zeitkritische Flucht aus einem Tunnelsystem oder vor einem Laserangriff aus dem All an. Tja, mit dem „Super Secret Service", kurz SSS genannt, ist wirklich nicht zu spaßen!

Wie bereits im Vorganger tragt auch hier wieder der Sound viel zum Spaß am Spiel bei. Zehn wahrhaft horenswerte und stilistisch irgendwo zwischen „Miami Vice" und „Pulp Fiction" angesiedelte CD-Audiotracks hat die New-Wave-Gruppe „Devo" extra für dieses Programm eingespielt. Dazu kommt jede Menge Sprachausgabe, die Activision ganz bewusst im englischen Original belassen hat. Das garantiert einerseits authentische Atmosphare und erspart den Fans witziger Slangs anderer-



Auch nachts und bei Regenwetter fahndet Taurus nach seinem verschwundenen Kumpel Groove

Das Radar zeigt Freund (blau) und Feind (rot), das gerade selektierte Ziel ist gelb umrandet

Links die montierten Waffen, rechts die verfügbaren Extras wie Turbo-Boost etc.

Der obligatorische Lebensenergiebalken

Nach Missionsende wird abgerechnet: Jeder ausgeschaltete Bösewicht bringt Kohle für Tuningmaßnahmen

seits den Marsch zum Importhändler wer des Englischen nicht mächtig ist, findet sein Heil in (abschaltbaren) deutschen Untertiteln.
Etwas kompromissbereiter zeigt sich die Grafik. Zwar wird eine Direct3D-Beschleunigerkarte wegen der detailliert gestalteten Schlitten, transparentem Rauch, spiegelnden Wasserflächen und ähnlichen Effekten jetzt zwingend vorausgesetzt, doch begnügen sich manche Objekte mit relativ wenigen Polygonen. Das Ergebnis ist durchaus schickes Gelände, in dem der Spieler mit hohem Tempo und maximaler Bewegungsfreiheit agiert. Die actionreiche Reise durch den Südwesten der USA (bis nach Las Vegas) stellt dabei steuerungstechnisch keine übertriebenen Anforderungen. Die Tastatur mag mit Hupe, Motor an- bzw. abstellen usw. etwas überbelegt sein, doch lassen sich die wichtigsten Funktionen, wie Waffen und Extras wechseln/abfeuern etc., auch individuell konfigurierbar auf Stick, Gamepad oder Lenkrad verfrachten.
Drei deutlich unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Multiplayermodi für bis zu acht Teilnehmer via LAN oder Internet komplettieren den überaus positiven Gesamteindruck. Auf dem Highway ist die Hölle los! (mh)

Ganz persönlich

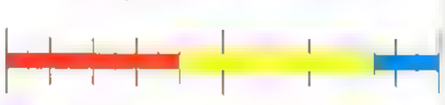
Zwecks Ablenkung jage ich einen geparkten Van in die Luft und verstecke mein Auto in einer Scheune. Kurz darauf kreuzen die bösen Buben auf und fallen prompt auf den Trick herein. Kaum sind sie aus dem Wagen gestiegen, um die Lage zu checken, habe ich leichtes Spiel! Das nenne ich cooles Gameplay – passend umrahmt von coolen Sprüchen, cooler Musik und coolen Zwischensequenzen mit manch überraschender Wendung in der Story. Da ist man im Winter fast schon froh, dass die Videos uncool grob aufgelöst sind und gelegentlich mal eine Textur unsauber eingepasst ist. Mit Schüttelfrost lässt es sich nämlich so schlecht zielen.

Manfred

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel)

- P133, 32 MB RAM, Voodoo 1/TNT 1, wenig Details
- P2/266, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT 2/G 400, mittlere Details
- P2/450, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT 2/G 400, volle Details

Gameplay
Vergleich der Genreanteile



- 40 % Autorennen
- 45 % Actionadventure
- 15 % Egoshooter

Interstate '82
(Activision)

Cooler als ein Rennspiel, rasanter als ein Adventure, abenteuerlicher als ein Actiongame

USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
Preis	ca. 89,– DM

86%

Grafik	81%
Sound	92%
Steuerung	77%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 480 und 530 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleunigerkarte erforderlich
Sound	10 CD-Audiotracks, Musik, Effekte und Sprache getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Stick, Pad, Lenkrad, Force Feedback wird unterstützt
Sprache	Sprachausgabe englisch, abschaltbare deutsche Untertitel
Multiplayer	8 Spielmodi wie Deathmatch und Capture-the-Flag für bis zu 8 Spieler via lokalem Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.activision.de

DRIVER™
Jetzt auch für PC!
Features:
• Beeindruckende Grafik durch Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten
• Komplett in Deutsch
• Perfektes Handling durch Rückspiegel und Tempomat
• Unterstützung von Lenkrädern und Force-Feedback
• 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
• Missions-basiertes Gameplay
• Vier Städte & Bonus-Karte
• Über 44 unterschiedliche Missionen
• Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
• Simulation von kompletten Städten
• Freeride / Driving-Games "für das schnelle Spiel zwischendurch!"
Sony PlayStation Spiel des Jahres 1999
PC Games 90%
PC Joker 87%
Powerplay 88%
GamesZone 89%
Platz 1 der Playstation-Charts*
*[seit 4 Monaten lt. Media-Control]
GT Interactive
www.gtinteractive.de

Beim Boxenstopp werden Kraftstoff und Reifen gefasst

Die Nachtsequenzen verbreiten pure Le-Mans-Atmosphäre

Eines der legendärsten Rennen in der Geschichte des Motorsports erstmals auf dem PC in Echtzeit – ein Ereignis? Irgendwie schon, doch so richtig werden sich wohl nur Arcadepiloten dafür begeistern können.

Dabei versteht sich das Spiel durchaus als Simulation, zumal selbst im Arcademodus Zeitfahren und ein Cup-Wettbewerb getrennt für GT1- oder GT2-Boliden sowie Prototypen auf dem Programm stehen – doch Schäden, Reifenverschleiß und Kraftstoffverbrauch sind hier eben kein Thema.

Keine Herausforderung für echte Simulanten

Zu Beginn darf man in jeder Klasse zwischen zwei Autos wählen, bei Siegen werden weitere Fahrzeuge sowie bis zu sieben Strecken freigeschaltet. Und natürlich dürfen alle Flitzer der zwölf Teams im Training um die Kurse gebügelt werden; sogar bei einstellbaren Tages- bzw. Nachtzeiten und Wetterbedingungen.
Taktischer wird es in der Meisterschaftssaison, bei der auf denselben Strecken optional Verschleiß und Beschädigungen hinzukommen und man seinen Wagen auf der Jagd nach Punkten während (leider nicht animierter) Boxenstopps warten kann. Das Herzstück des Games sind dann ganz klar die 24 Stunden von Le Mans. Ja, so ein Rennen darf tatsächlich 24 Stunden dauern! Und ganz wie im richtigen Leben lässt sich die Distanz im Wechsel mit einem Partner abspulen. Für Warmduscher gibt es eine Speicherfunktion und Weicheicher machen eben von der Zeitkompression Gebrauch, mit der sich der Motormarathon bis auf zwölf Minuten verkürzen lässt – unrealistisch aber praktisch.
Gleiches gilt für Setup und Handling der Boliden. Drei Reifentypen und Spoilereinstellungen, zuschaltbare Fahrhilfen sowie die überaus gutmütige Straßenlage der PS-Monster kommen dem Gelegenheitsracer entgegen. Als echter Simulant hat man daher nicht viel von der trotz vorausgesetztem 3D-Turbo kaum spektakulären, aber immerhin ganz hübschen Grafik mit den sorgfältig texturierten Fahrzeugen – auch weil Rückspiegel und Cockpitperspektive fehlen. Was bleibt, ist ein rasantes Rennspiel mit kernigem Sound und unterhaltsamem Multiplayermodus. (mt)

Die 24 Stunden von Le Mans
(Eutechnyx/Infogrames)

Arcaderacer mit simulativen Ansätzen und Marathonoption

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 89,– DM

73%

Grafik	74%
Sound	76%
Steuerung	75%
Motivation	71%

Datenträger	[illegible] CD, 320 MB [illegible] HD
System	[illegible] MB RAM, P2 [illegible] 95/98
Grafik	[illegible] x 480 [illegible] 24 x 768 Pixel, 3dfx [illegible] 3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	[illegible] D-3D Sound wird unterstützt
Eingabe	[illegible] Pad, Joystick, Lenkrad, Force Feedback wird unterstützt
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	[illegible] 16 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.lemans-game.com

Reite auf dem Rücken eines Drachen durch die Zeit. Stelle dich Magiern, Wölfen und mannigfaltigen Gefahren. Erkunde Höhlen und Kerker. Finde magische Gegenstände und Freunde, die dir helfen. Am Ende wartet der mächtige Schwarze Ritter auf dich...

HYPE
Time Quest

WINDOWS CD-ROM PC

Jetzt auf deinem PC!

Edel. Furchtlos. PLAYMOBIL.

Produktinfo 023

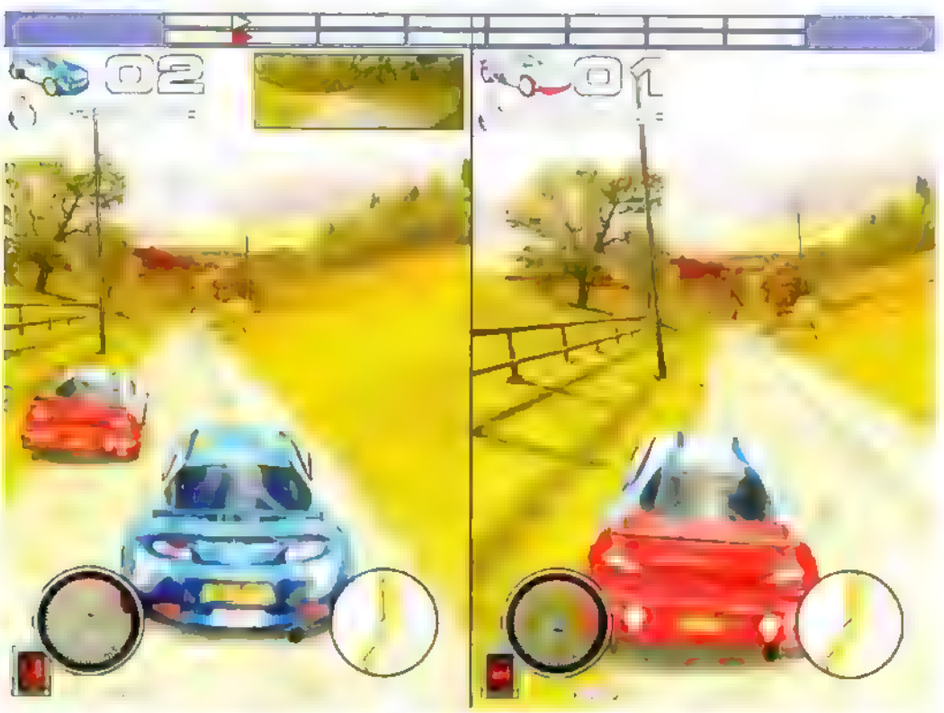
playmobil interactive

www.ubisoft.de

www.playmobil-interactive.com

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Magnetic Fields, da war doch was? Genau, die Macher der anno Amiga kultisch verehrten „Lotus"-Serie melden sich neun Jahre später mit einem neuen Rennspiel zurück: Die Arcaderallye sieht so gut aus, dass Spielautomaten tatsächlich überflüssig werden!



Die Splitscreenduelle machen Laune, vier PC-Piloten dürfen zudem hintereinander vor dem selben Rechner um Bestzeiten kämpfen

In der Einleitung haben wir ein bisschen gemogelt, denn Magnetic Fields hat unter dem Serientitel „Rally Racing" bereits PC-Rasereien abgeliefert – bloß keine herausragenden. Das aktuelle Game orientiert sich zwar mehr an der authentischen Codemasters-Sim „Colin McRae Rally", enthält aber dazu noch einen Arcademodus für Aufholjagden unter Zeitdruck. Allerdings eilt die Konkurrenz hier nicht wirklich voraus, sondern trodelt scheinbar auf Schienen. Man greift daher bald wieder zum spannenderen Kampf gegen die Stoppuhr.

Im Anschluss an Trainingsläufe und Einzelrennen über (fast) beliebige Etappen dürfen simulative Karrieristen in zwei kompletten Meisterschaften starten. Gemäß dem britischen Vorbild gehen bei den sechs Rennen mit je sechs Etappen der Mobil 1-Ausscheidung Autos bis 2000 ccm Hubraum an den Start, also Bonsaiboliden wie Skoda Felicia, Ford Puma, Peugeot 106 oder Nissan Micra. Für Tuningmaßnahmen, Reifenwechsel oder Reparaturen an Fahrwerk, Sperrern und Chassis hat man dann zwischen den Wertungen nur begrenzt Zeit. Wer trotz der hier nicht zu unterschätzenden Computergegner als Gesamtsieger auf dem Podest landet, tritt auf den selben 36 Strecken im Rahmen der A8-Ausscheidung mit stärkeren Fahrzeugen wie Escort WRC, Seat Ibiza oder Mitsubishi Lancer erneut an.

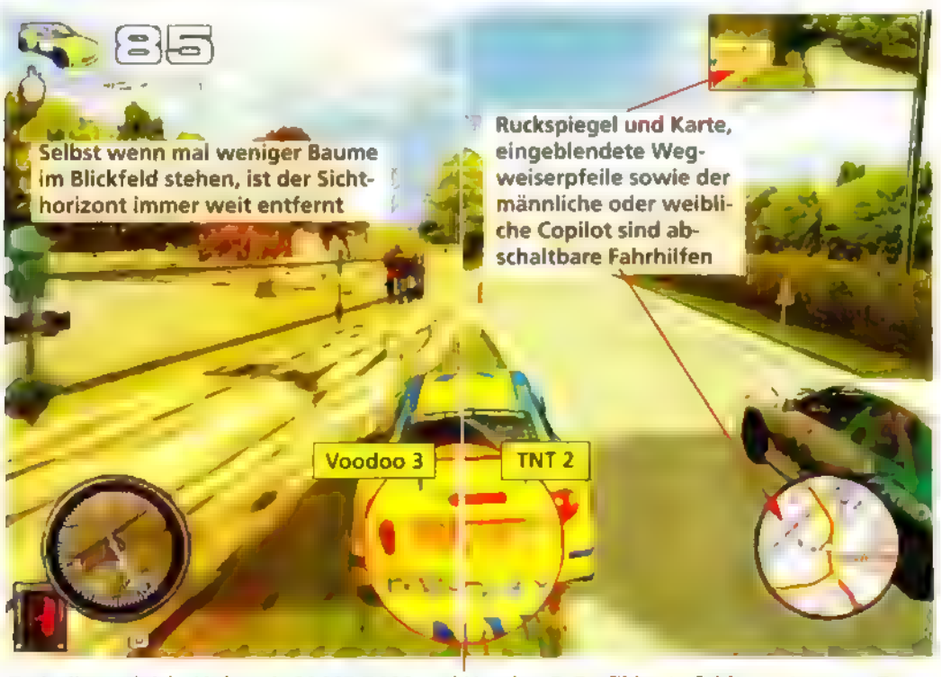
Stets erfordern die Rennen gefühlvolle Drifts sowie rasche Wechsel zwischen Gas und Bremse, die Steuerung ist vielseitig konfigurierbar. Schön auch, dass man nicht übergangslos von der Automatik auf ein manuelles Getriebe umsteigen muss, vielmehr darf vorher an der Ha bautomatik geübt werden. Weniger schön, dass die Fahrzeugmodelle im Handling kaum unterscheidbar sind – immerhin ändert sich die Straßenlage auf Schnee, Kies oder Schlamm aber spurbar. Dass die Motorengeräusche dabei generell an Nähmaschinen erinnern, muss ebenfalls bi ligend n

Zwischen den Etappen wird flott geschraubt und getunt, auch Infos zu den Boliden, den Pisten oder Bestzeiten sind verfügbar

Temporausch	Turboloch
Bäume, Gruben, Schlaglöcher, Stromleitungen, Lensflares und Schatten ergeben eine nahezu fotorealistische Grafik	Die Optik wiederholt sich vor allem in den Wäldern zu oft und verliert dadurch an Reiz
Über die Rekorder-Funktion lassen sich prima Replays schneiden	Warum werden die Resultate nicht im tauschfähigen Format (z. B. AVI) abgelegt?
Ein integriertes Lexikon stellt die 22 Boliden mit allen Details vor	Im Spielbetrieb sind selbst die Unterschiede zwischen Front- und Allradantrieb kaum zu spüren
Bis zu acht Spieler sind zu LAN- oder Internet-Rallyes zugelassen	Jeder Teilnehmer benötigt eine eigene CD-ROM!

Die Drifts auf Schnee sind eine klasse Herausforderung – schade, dass es so selten abkühlt!

Dieses Bild ist gestellt, tatsächlich wird man von den doofen Computergegnern im Arcademodus praktisch nie überholt



Technikvergleich: Links mit 64 MB RAM und Voodoo 3-Grafikkarte fehlt es etwas an Details und Schärfe, rechts mit 128 MB RAM und TNT 2-Board scheint der Lack glänzender. Im Fahrbetrieb sind die Unterschiede aber kaum zu sehen

Ganz persönlich

Bei allem Spaß haben mich doch einige Detailmängel genervt. Warum verbiegen sich selbst nach dem übelsten Highspeedcrash weder Spoiler noch Stoßstange richtig? Selbst der getroffene Zaunpfahl bleibt ungerührt stehen! Weshalb kann ich nach so einem Fahrfehler das Rennen nicht direkt neu starten, sondern muss den zeitraubenden Umweg über das Hauptmenü wählen? Wieso kann ich mich hier nicht mit dem vorgewählten Eingabegerät durchklicken, sondern bloß per Tastatur? Und müssen die Etappen so elend lang sein? Selbst im Arcademodus kommt man kaum unter zehn Minuten weg, weniger wäre da mehr gewesen!

Richy

Kauf genommen werden
Dafür ist die Grafik wahrhaft berauschend. Wenn Laub und Steine aufwirbeln, verschmutzen die mit einzeln aufgehängten Rädern und liebevoll ausgearbeitetem Interieur (Überrollkäfig etc.) sehr dynamisch wirkenden Karossen. Und ob man das gekonnte Spiel mit Licht und Schatten in Wäldern, an der Küste oder auf verschneiten Pässen aus Sicht der drei Hinterbord-, zwei Cockpit- oder beider Frontkameras betrachtet, ist Jacke wie Hose – aus allen Perspektiven lässt es sich gut fahren. Schade bloß, dass es so selten und dann immer zu festgelegten Zeiten an vorbestimmten Orten regnet, schneit oder dämmert. Wenn schon das Gameplay grundsolide ist, hätte wenigstens das Wetter ein paar Überraschungen in petto halten können... (rl)

Rally Championship
(Magnetic Fields/Ubi Soft)

Die schönste Grafik, seit es PC-Rallyes gibt!

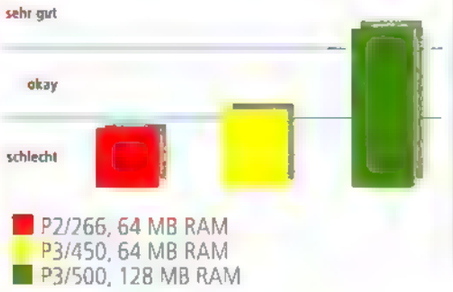
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,– DM

77%

Grafik	91%
Sound	66%
Steuerung	78%
Motivation	75%

Datenträger	1 CD [illegible] MB [illegible] HD
System	[illegible] P2 266 [illegible] 64 MB RAM, besser P3 [illegible] 128 MB [illegible] 95/98
Grafik	[illegible] x 480 [illegible] 600 x 1200 Pixel [illegible]
Sound	Lautstärke von Sound, Sprache und Musik getrennt regelbar, A3D, EAX und [illegible]
Eingabe	[illegible]
Sprache	[illegible]
Multiplayer	an einem Rechner 2 Spieler über Split-Screen oder 4 untereinander, bis zu 8 via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.rallychampionship.co.uk

Leistungscheck
(800 x 600 Pixel, alle Details)



Supreme Snowboarding

Die neun Pisten, drei Half-Pipes und drei Schanzen sind je nach Tages- bzw. Nachtzeit in anderes Licht getaucht

Das Rennen endet nicht am Zaun: Im verzweigten Alpengelande hat man fast völlige Bewegungsfreiheit

Prima Wintersportverhältnisse in Finnland, ein toller Saisonstart für das Housemarque-Team: Ihr Komplettprogramm für Trendsportler sieht klasse aus, spielt sich gut und hält virtuelle Pisten für jeden Geschmack bereit.

Lord of the Board

Neun rasante Abfahrten, je drei Half-Pipes und Big-Air-Schanzen für spektakuläre Akrobatik mit dem Snowboard – was will man mehr? Spins, Flips oder Grabs lassen sich über eine Kombination aus Cursor- und drei weiteren Tasten initiieren, gewertet wird nach realistischen Kriterien: Höhe, Drehung sowie Ausführung. Wer dabei nicht unsanft auf dem Boden der Tatsachen landen will, muss in Sekundenbruchteilen drei laufende Balken an der korrekten Position stoppen; ganz ähnlich wie bei Golfsimulationen. Und das ist schon deshalb schwierig, weil unterdessen nur mäßig manövriert werden kann.

Ein wenig hängt der Erfolg auch vom gewählten Brett ab. Die zehn aktuellen Freestyle- bzw. Freeride-Modelle von Salomon, Rossignol, Nidecker, Sin, Arbor und Asnowboard differieren in Sachen Tempo und Kurvenlage. Gleiches gilt für die sechs anwählbaren Fahrer, die sich hier auf den genialsten Pisten jenseits der realen Alpen austoben. Aus der Egoperspektive oder durch eine von drei hinter den Digi-Cracks postierten Kameras bekommt man weiche Animationen, toll ausgeleuchtete Hänge, malerische Dörfer, plastische Felsformationen sowie Spuren im Schnee zu sehen. Zu hören gibt es aufmunternde Kommentare, ein paar Umgebungsgeräusche und fünf Industrialstücke, die allerdings leider nicht als Audiotracks auf der CD-ROM vorliegen. Noch bedauerlicher fanden wir gelegentliche Hänger der Grafik, die enormen Ladezeiten und die unabänderliche Belegung von Pad und Stick. Trotzdem hat uns das Spiel richtig Spaß gemacht – nicht nur wegen des Extrakicks bei Exkursen abseits abgesteckter Routen. (rl)

Mit Timing, Geschick und viel Übung lassen sich über die drei Schwung-Meter spektakuläre Tailgrabs, Slobs und viele weitere Stunts auslösen

Supreme Snowboarding
(Housemarque/Infogrames)

Durchgestylte PC-Sim des Trendsports

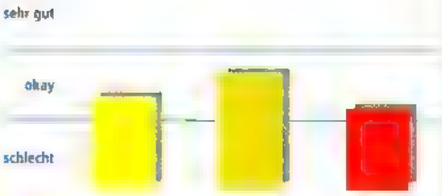
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

77%

Grafik	85%
Sound	76%
Steuerung	72%
Motivation	78%

Datenträger	1 CD [illegible] 700 MB [illegible] der HD
System	[illegible] P2 266 mit [illegible] MB RAM, besser P350 mit [illegible] MB und [illegible] 95/98
Grafik	320 x 240 [illegible] 160 x 128 Pixel, Direct3D oder Open [illegible] empfohlen [illegible]
Sound	[illegible] Sound und Musik regelbar
Eingabe	[illegible] Pad [illegible]
Sprache	[illegible]
Multiplayer	[illegible] Netzwerk
Online-Info	www.supremesnowboarding.com

Leistungscheck



P3/500 ohne 3D-Turbo, 320 x 240 Pixel
P2/266 mit 3D-Turbo, 640 x 480 Pixel
P3/500 mit 3D Turbo, 1280 x 1024 Pixel

DIE NEUE GOLD GAMES

Viel MASSE ...und einfach wieder KLASSE!

Sehen Sie selbst:

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

GOLD GAMES 4

21 TOP-SPIELE ... 24 CD-ROMS

Diablo	[illegible]	[illegible]	02/97
Fallout 2	86%	PC Action	01/99
Might and Magic VI	88%	PC Games	[illegible]
UPRISING 2	82%	GameStar	02/99
Conflict Freespace:			
The Great War	90%	PC Action	07/98
Rayman	87%	PC Games	01/96
Knights & Merchants	[illegible]	PC Joker	10/98
Leisure Suit Larry 7	84%	Power Play	01/97
[illegible]	85%	PC Action	08/98
Redline Racer	[illegible]	Power Play	05/98
Die by the Sword	[illegible]	PC Games	05/98
Caesar II	[illegible]	PC Action	[illegible]

[illegible] 2	87%	PC Games	06/98
Pro Pilot	80%	Power Play	08/98
RoboRumble	83%	Power Play	07/98
V2000	83%	PC Player	11/98
DSF Fußballmanager 98	Gut	Computer Bild	07/98
S.C.A.R.S.	77%	PC Joker	02/99
Police Quest SWAT 2	79%	PC Joker	08/98
Fallout	85%	GameStar	05/98
3D Ultra Pinball 3			
Der Vergessene Kontinent	70%	PC Player	01/98

www.goldgames4.de

Produktinfo 026

ComputerBILD Auszeichnung 1999
„Der goldene Computer"
GOLD GAMES III

BLIZZARD ENTERTAINMENT · SIERRA · 3DO · Interplay · Ubi Soft ENTERTAINMENT

Die maximale Detailstufe der Texturen verlangt nach 3D-Beschleunigung mit 32 MB RAM

Während sich unser Korbjager auf den Freiwurf vorbereitet, feuern ihn nun animierte „Videozuschauer" an

Fußball- und Eishockeystadien erstrahlen bereits im Millennium-Glanz, jetzt hat EA auch das Basketballparkett frisch gebohnert: Neue Features und eine umwerfende Präsentation machen das Jahrtausend-Update zum großen Wurf.

Eine Klasse für sich

Wie in „NHL 2000" darf man nun auch hier eigene Konterfeis importieren – bei verfeinertem Handling. Während auf einem Gesicht die Markierungen gesetzt werden, zeigt ein Fenster daneben die daraus resultierende Textur. Detailliertes Feintuning für unterschiedliche Kopfformen, Gesichtsausdrücke usw. ist möglich, doch die Prozedur bleibt zeitaufwendig.

Wer seine Zeit lieber in Freundschaftsspiele der All-Stars aus den 50-er bis 90-er Jahren investiert, trifft auf massig NBA-Legenden. Für stilechtes Streetball-Feeling sorgt hingegen das Training oder ein One-on-One-Match mit bzw. gegen Michael „Air" Jordan auf einem Hinterhofplatz. Am motivierendsten dürfte jedoch der Franchise-Modus sein: Über satte 25 Saisons hinweg begleitet man sein Team der Wahl, das neben den optionalen Drafts durch Transfers auf Basis eines festgelegten Punktebudgets verstärkt wird. Am Saisonende verändern sich dabei nicht nur die Spielerattribute, mancher Profi geht auch in den verdienten Ruhestand.

Die superb animierte Grafik ist eine Klasse für sich, stellt allerdings bei höchster Auflösung und Detailstufe enorme Anforderungen an die Hardware. Zu hören gibt es Hintergrundmucken aus Soul, Funk und Hip Hop sowie leider etwas emotionslose deutsche Kommentare. Die feine Steuerung verlangt aufgrund ihrer Vielseitigkeit schon Einarbeitung, doch dank optionaler CPU-Unterstützung, vier Schwierigkeitsgraden und einem Arcademodus als Alternative zur realistischen Simulation kommen nicht nur gestandene Profis voll auf ihre Kosten. Bei so viel Qualität nehmen Korbjäger die langen Ladezeiten sicher gerne in Kauf. (st)

Trainingseinheiten im Hinterhof bieten coole Streetball-Atmosphäre

NBA Live 2000
(Electronic Arts)

Nach wie vor der unangefochtene King auf dem PC-Court

USK Freigabe	ohne Altersbeschr
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis	ca. 89,– DM

85%

Grafik	89%
Sound	77%
Steuerung	82%
Motivation	88%

Datenträger	
System	
Grafik	
Sound	
Eingabe	
Sprache	
Multiplayer	
Online-Info	

The new generation of excellent GameWare!

Mit digitaler Kontrolle jedes Spiel bewältigen

Produktinfo 015

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

Neben den Hammerhead Gamepads bietet INTERACT® Force Feedback Produkte und aktuelle Game Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

Technische Simulation

FLANKER 2.0

Den Vorflieger haben wir 1996 mit ganzen 36 Wertungsprozenten nach Hause geschickt, doch SSI lässt nicht locker: Mit der Neuauflage wollen die bodenständigen Strategiespezialisten auch über den Wolken Fuß fassen.

Die Krim ist zwar durchweg grün, hat jedoch einige Bodendetails zu bieten

Symptomatisch für das Gamedesign: In der Feindansicht ist der eigene Flieger (bis auf die Rauchfahne) unsichtbar

Unpraktisch, aber originell: das kyrillische Head-up-Display

Nach wie vor balgen sich hier Russen und Amerikaner mit der Ukraine um die Krim-Halbinsel. Noch immer ist der Spieler am Konflikt hauptsächlich in der titelgebenden SU-27 Flanker beteiligt, immerhin darf nun aber auch die tragergestutzte SU-33 geflogen werden. Wer sich dabei von der extrem trocken prasentierten Kampagne nicht angesprochen fuhlt, dem stehen zahlreiche Einzelmissionen zur Verfugung – zumindest theoretisch, denn in der Praxis duelliert sich die eigene Sukhoi dann meist bloß mit anderem Kriegsgerät, von durchdachtem Spieldesign keine Spur Aber wozu enthalt das Programm einen Missionseditor, mit dem sich auch vorgegebene Auftrage abandern lassen? Die Antwort lautet: Keine Ahnung, denn trotz des komplizierten Handlings können weder bewegliche Bodentruppen noch dynamische Kampagnen erstellt werden Auch in den Einsatzen kommt Komfort aus Sparta. Wer sich nicht eingehend mit den Tutorials und der abstrusen Tastaturbelegung beschäftigt, hat schon seine liebe Not mit einer simplen Lenkrakete!

Ein archaisches Vergnügen

Da bringt es wenig, dass die immergrune Landschaft mit hubschen Konturen und kleinen Siedlungen aufwarten kann. Auch die Geräuschkulisse hat außer nervigen Warntönen und dunnem Triebwerkssound nicht viel zu bieten. Beinharte Simulanten auf der Suche nach einem wahrhaft archaischen Vergnugen konnen also einen Probeflug wagen – gänzlich ungetrubt von neumodischem Schnickschnack wie Atmosphäre und Abwechslungsreichtum… (mz)

Ganz persönlich

Irgendwie erinnert mich das Maschinenhandling hier an die Urversion von „Falcon" anno Amiga – doch selbst da hat die Radaranzeige nie spontan den Geist aufgegeben und ich musste fur eine simple Zielansprache keine sechs Tasten drücken. Kein Wunder also, dass der Warschauer Pakt nicht mehr existiert!

Jack

Flanker 2.0
(SSI/Mindscape)

Trockene Flugsimulation auf dem Stand des Kalten Krieges

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Experten
Preis:	ca. 89,– DM

59%

Grafik	70%
Sound	51%
Steuerung	62%
Motivation	57%

Datenträger	1 CD, 458 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/350) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Grafikbeschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus
Sound	Lautstärke regelbar, gesprochener Funkverkehr, 3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett englische Version
Multiplayer	bis zu 16 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.flanker2.com

Technische Simulation

USAF
UNITED STATES AIR FORCE

Vor Jahresfrist rollte Jane's Combat Simulations die gesamte israelische Luftwaffe auf die PC-Startbahn, jetzt kommt die United States Air Force zu Bildschirmehren: Acht Kampfjets in einem Game, das ist doch ein Wort?!

Unentbehrlich: Diese Perspektive zeigt das Flugzeug in Relation zu anfliegenden Raketen

Alle Cockpits entsprechen ihren realen Vorbildern und lassen sich zur besseren Übersicht ausblenden

Satellitenbilder dienten als Vorlage, hier überfliegen wir die Region München

Während sich von der behäbigen A-10 bis zur wieselflinken F-22 in vier Krisenherden alles herumtreibt, was amerikanische Flugabzeichen hat, kommt in den selbst erstellten (Multiplayer-)Missionen außerdem die russische MiG-29 zum Einsatz. Im Gegensatz zu den 18 historischen Einsätzen über Vietnam und dem Irak folgen die Trainingskampagne sowie das fiktive Deutschland-Szenario einer dünnen Storyline. Wer hier nicht mit Fliegern und Munition haushält, gerät bald in Versorgungsengpässe. Im Einsatz ist taktische Übersicht gefragt, zwischen den maximal vier Staffeln kann jederzeit umgeschaltet werden. Trotz der Wingmen kehrt man daher oft mit 20 Kills zur Basis zurück, die Landung ist wie so vieles optional: Die eigene Maschine darf unbegrenzt munitioniert oder unzerstörbar gepanzert werden, Feindpiloten sind in drei Intelligenzstufen variabel. Die originalgetreuen Landschaften sehen aus großer Höhe gut aus und pixeln nicht mehr so stark auf wie im Vorgänger. Andererseits wirkt das Gelände noch immer recht flach, den wenigen Bodenobjekten fehlt eine Kollisionsabfrage. Ansonsten machen Wolken und Explosionen sowie natürlich die detaillierten Flugzeuge zumindest auf schnellen PCs einen sehr guten Eindruck. Das für Jane's typische Fazit lautet daher: ein Flugi von und für Profis. (mz)

Einer für alle, alle für einen

USAF
(Jane's/Electronic Arts

Die gesamte US-Air Force auf zwei CDs: ein Sonderangebot für Kampfflieger

USK-Freigabe	nicht geprüft
Schwierigkeit	variabel
Preis:	ca. 89,– DM

82%

Grafik	79%
Sound	78%
Steuerung	81%
Motivation	84%

Datenträger	2 CDs, 387 [illegible] 124 MB auf der HD
System	ab einem PL66 [illegible] besser F2-45[illegible] mit 32 MB RAM [illegible] 95/98
Grafik	640 x 480 [illegible] 280 x 1024 Pixel bei 16 oder 32 Bit Farbtiefe. Direct3D Grafikbe[illegible] werden vorausgesetzt
Sound	Lautstärke für Musik, Effekte und Sprachausgabe regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Force Feedback wird unterstützt, Spracheingabe
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 16 Spieler im Netzwerk bzw. 8 im Internet, jeweils eigene CD benötigt
Online-Info	www.ea.com

Ganz persönlich

Am Konzept scheiden sich die Geister: Einzelgänger werden sich wohl nie an das dauernde Umschalten gewöhnen, taktische Flieger, die sich nicht auf eine Maschine festlegen möchten, begeistert sein. Ich tendiere zur Begeisterung, da die Missionen durch die unterschiedlichen Typen viel abwechslungsreicher werden.

Markus

Technische Simulation

Er fliegt und fliegt und fliegt: Seit nunmehr 17 Jahren versorgt Microsoft die Welt mit immer neuen Zivilflugsimulationen, mittlerweile ist die Serie bei Teil acht angelangt – das Motto der Profi-Version lautet: Realistischer gehts nicht!

Authentisches Flugwetter erhalten MS-Piloten aus dem Internet

Schnell, schön und schwer zu steuern: die neu implementierte Concorde

Jetzt mit Überschall-Jet

Vor den Realismus hat der Programmier-Tower in Seattle die Geduld gesetzt, denn die Installationsprozedur (mitsamt dem benötigten DirectX 7) scheint schier ewig zu dauern. Steht dann endlich das Hauptmenü auf dem Bildschirm, kann sich der Pilot über Neuerungen informieren, ein paar Trainingsrunden drehen oder einfach drauflosstarten und sechs neu gestaltete Städte wie Berlin oder Tokio besuchen. Microsofts Milleniumsflugi bietet neben der gewohnten Bedienungsvielfalt und satten 20.000 Flughafen vier brandneue Passagiermaschinen: eine Boeing 777-300, Mooney Bravo, King Air 350 und den schwierig zu steuernden Überschall-Jet Concorde. Dass mit Cessna & Co. auch die klassischen Gerate der Reihe wieder einmal zu Ehren kommen, ist ebenso selbstverständlich wie die Moglichkeit, Szenarien und Flugzeuge aus den Vorgängerprogrammen importieren zu konnen.

...und Internet-Wetter

Als Be spiel für den vom Hersteller beschworenen Realismus lässt sich das gerade tatsächlich im gewünschten Flugraum herrschende Wetter aus dem Internet laden. Und die Tageszeit richtet sich auf Wunsch gerne nach der Systemuhr. Diese Bedingungen sind auch auf die beliebten „Abenteuer" übertragbar – das sind Fluge unter besonders schwierigen Umständen wie etwa dem Ausfall eines Triebwerks. Fur die Prasentation gilt die Wirklichkeitstreue freilich eingeschrankt, denn das Motorengeheul wirkt dunn und die Grafik trotz (optionaler) Unterstutzung von Direct3D-Turbos reichlich steril. Uneingeschrankt professionell dagegen sind der komplexe Flugplaner, die Editoren fur Flugdynamik und Instrumentenpaneele und das gut 300 Seiten starke Handbuch, ohne das man die tatsächlich ungemein realistische Joystick/Tastatursteuerung kaum in den Griff bekommen kann. Aber war das beim Flight Simulator eigentlich jemals anders? (pk)

Die etwas sterile Grafik wirkt aus großer Höhe schick, pixelt aber in Bodennähe auf

Flight Simulator 2000 Professional Edition (Microsoft)

Realistischer Zivilflugi mit umfangreichem Tutorial für Einsteiger

USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	für Fortgeschr.
Preis	ca. 149,– DM

80%

Grafik	72%
Sound	69%
Steuerung	78%
Motivation	77%

Datenträger	CD, 550 MB bis 1,2 GB auf der HD
System	ab einem P266, P3/C[illegible] mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel, 3D-[illegible] Direct3D-Grafikbeschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	[illegible] vor, Musik, Effekten, Sprachausgabe getrennt regelbar, DirectSound wird unterstützt
Eingabe	[illegible] Maus, Gravis und Logitech Force Feedback wird unterstützt
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	[illegible] über serielle Verbindung maximal 2, im LAN bis zu 100, im Internet
Online-Info	www.microsoft.com

STAR WARS™ PIT DROIDS™

BOXENDROIDEN

Hast du auch eine Schraube locker?

Führe die hirnlosen Boxendroiden ins Ziel und löse über 300 einzigartige Puzzles in 8 verschiedenen *Star Wars*-Welten! Erschaffe deine eigenen Puzzles und zeige deinen Freunden wo es langgeht! **Pit Droids** (Boxendroiden) wird dich in seinen Bann ziehen!

Mehr Infos unter: www.lucaslearning.com • www.ubisoft.de
Die Offizielle *Star Wars*-Webseite: www.starwars.com

©LucasFilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

WINGS OF DESTINY

Die „Schwingen des Schicksals" entfaltet Psygnosis für WW2-Piloten: Ob im Dienste der RAF oder Luftwaffe, das Originellste an dieser Flugsimulation sind die Comic-Zwischensequenzen mit vorgetragenen Sprechblasen. Der Rest sind die üblichen Schlachten, in denen der (bzw. die via Internet oder LAN bis zu vier) Spieler weniger mit den Feinden als mit der hypersensiblen Sticksteuerung der eigenen Maschine zu kämpfen hat – und die darf er sich in den Missionen der einzigen Kampagne noch nicht einmal selbst aussuchen; Spitfire, ME-262 usw. werden ihm voll bewaffnet zugeteilt.

Weil es der Grafik trotz zwingend vorausgesetzter Direct3D-Beschleunigung an Details mangelt (Flugzeuge und Gebirge sind okay, aber der Rest...) und die Ladezeiten teils Überlänge haben, vermag auch die zackige Soundbegleitung das Höhenruder nicht herumzureißen: ein Schnellschuss.

Wings of Destiny
(Psygnosis/GT Interactive)

WW2-Flugi von der Stange

URTEIL: 60%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis	ca. 49,– DM

System-konfiguration: ab einem P200 [illegible] 32 MB RAM [illegible]
Online-Info: [illegible]

MOTOR HARLEY-DAVIDSON CYCLES

Mit einer Harley über endlose Highways brettern, das ist seit „Easy Rider" die motorisierte Version des amerikanischen Traums. Dieses Spiel kann ihn freilich nicht erfüllen. Technische Mängel ersticken jeden Spaß an den sechs authentischen Maschinen (durch Preisgelder aufrüstbar) und acht Rennstrecken leider im Keim. So reagiert die Steuerung via Tastatur oder Stick gleichermaßen überpenibel, die im Stand noch akzeptable Grafik ruckelt trotz optionaler Direct3D-Unterstützung und der Begleitrock ist für echte Hell's Angels nur akustisches Valium. Da verspricht die beigelegte Bonus-CD zum Check des Rechners auf Jahr-2000-Kompatibilität fast schon mehr Unterhaltungswert. Schade um die gute Idee. Segas Arcadeautomat zum Thema zeigt doch seit Jahren wie es geht!

Motor Harley-Davidson Cycles
(Wizard Works/GT Interactive)

Born to be wild? Leider nicht!

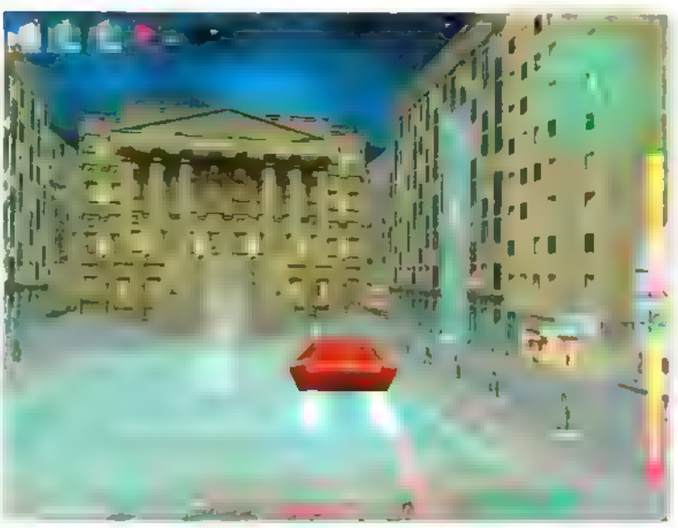
URTEIL: 44%

USK-Freigabe	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis	ca. 50,– DM

System-konfiguration: [illegible] 32 MB RAM [illegible] 55 MB [illegible]
Online-Info: [illegible]

BHUNTER

Im Jahr 2098 sind wir als Kopfgeldjäger im Flugauto unterwegs. Der Shooter im Stil von „G-Police" erstreckt sich über neun Episoden. In gut 40 Missionen schwebt man mit einem von drei in Tempo und Panzerung unterschiedlichen Modellen durch Metropolen – auf Wunsch Direct3D- oder Voodoo-beschleunigt. Die Bösewichter sind auf Dauer freilich nur zur Strecke zu bringen, wenn das Vehikel permanent mit käuflichen Extras wie Lasern, Raketen oder Schilden aufgerüstet wird.
Aus sechs Perspektiven gibt es detaillierten Zivilverkehr, aber nicht unbedingt ein Effektfeuerwerk zu sehen. Ein ständig eingeblendetes Radar weist den Weg durch die verwinkelten Straßenschluchten; Tastatur, Maus oder Stick leisten gute Dienste am Steuer. Weil es zudem 3D-Sound und eine unterhaltsame Storyline gibt, dürfen Ballerfans getrost zuschlagen.



BHunter
(Midas/Swing Entertainment)

Futuristischer Shooter im Stil von „G-Police"

URTEIL: 72%

USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
Preis	ca. 69,– DM

System-konfiguration: [illegible] P200 [illegible] 32 MB RAM [illegible]
Online-Info: [illegible]

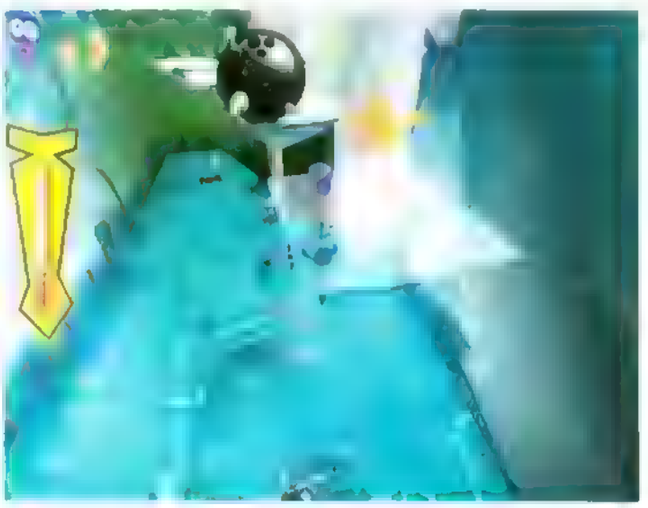
TARZAN

Der von Edgar Rice Burroughs ersonnene Lendenschurztrager schwang sich nie agiler von Liane zu Liane als im neuen Zeichentrickfilm von Disney Dort lasst man den „Dschungel-Surfer" nun auch in einem Jump & Run im Stil von „Pandemonium 2" agieren Schon im Softwaremodus wissen Tiere, Baume und Gebirge zu gefallen, mit 3dfx- oder Direct3D-Beschleuniger sieht der Urwald richtig urig aus
Die Suche nach Jane, punktespendenden Symbolen oder energiereichen Bananen fuhrt durch viele abwechslungsreiche Szenarien Die einfache Steuerung unterstutzt den Spieler im Kampf gegen Nashorner oder wilde Affen, auch die gelegentlichen Hochgeschwindigkeitspassagen lassen sich mit Tastatur oder Joypad gut bewaltigen Ein weitgehend gewaltfreies und musikalisch schön untermaltes Actionabenteuer für Affenmenschen jeden Alters

Tarzan
(Eurocom/Disney Interactive)
Gewaltfreie 3D-Action zum neuen Disney-Film
URTEIL: 74%
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 69,– DM
System-konfiguration: [illegible] 24 MB RAM [illegible] MB [illegible] HD
Online-Info: [illegible]

TONIC TROUBLE

In Frankreich bekennen Plattformhelden seit jeher (viel) Farbe, man denke nur an „Rayman". Auch dessen Kollege Ed treibt es auf seiner Suche nach einer gefahrlichen Flasche ziemlich bunt Weil der Außerirdische die Pulle auf die Erde fallen gelassen hat, sind hier nun Flora und Fauna mutiert – Ed will es wieder gutmachen, indem er sich in 3D-Grafik mit Killergemuse, Robotern und Wachtern anlegt Während das Purpur-Alien so springt, läuft, taucht oder fliegt, trifft es auch auf redselige Einwohner, die ihm Tipps und Auftrage unterjubeln
Ein 3D-Turbo ist hier ein Muss, eine ordentliche Soundanlage fur die witzige Begleitmusik zumindest empfehlenswert Zudem ware ein Joypad gut, doch lasst sich das Programm samt seiner vielen Bonusspiele (u a. Flugeinlagen und Ritte auf dem Snowboard) auch via Tastatur ordentlich steuern



Tonic Trouble
(Ubi Soft)
Solide 3D-Plattformen für flotte Hüpfer
URTEIL: 73%
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 89,– DM
System-konfiguration: [illegible] P200 mit 32 MB RAM [illegible] MB [illegible] HD
Online-Info: [illegible]

CARNIVORES 2

Der Vorganger war mit 47 Wertungsringen zwar kein Blattschuss, doch Carnivores 2 verspricht dem virtuellen Weidmann zumindest interessante Beute: Statt Reh und Hirsch warten 15 Dinosaurier wie Gallimimus oder T-Rex auf ihren Gnadentod aus sechs Waffen von der simplen Pistole bis zum Prazisionsgewehr Je nach Aggressivität des Opfers bringt der Kadaver dann mehr Punkte ein, die in bessere Wummen oder Ausrustung wie Tarnanzug und Radarkarte umgemunzt werden
Wald und Flur sehen mit Voodoo- oder D3D-Beschleunigung nett, im Softwaremodus immer noch brauchbar aus und erfreuen das Ohr mit Dschungelsound Auch die Tastatursteuerung geht in Ordnung, nicht aber das Gameplay Genau wie in Teil eins hat man schon nach kurzer Zeit genug von diesem uberaus oden 3D-Shooter fur Großwildjager

Carnivores 2
(Action Forms/GT Interactive)
Jagdsaison im Jurassic Park
URTEIL: 48%
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 49,– DM
System-konfiguration: [illegible] P200 [illegible] 300 mit 32 MB RAM [illegible] 95/98 [illegible] 90 MB [illegible] HD
Online-Info: [illegible]

STAR WARS: PIT DROIDS

Die Boxendroiden aus dem Lucas-Universum sind quasi die „Lemmings" der Jedi-Ritter: Ähnlich wie die klassischen Suizidnager brauchen diese drolligen Roboter jemanden, der ihnen durch verschiedenste Hinweispfeile den Weg zum Levelausgang zeigt – dem Gruppenzwang folgend würden sie sonst immer stur geradeaus ins Verderben laufen.
Mag die Spielidee auch alt sein, es macht schon Laune, seine Schutzlinge per indirekter Steuerung durch verzwicktes Gelände voller Fallen zu dirigieren. Zumal sich die neun isometrischen Grafikwelten zwischen dem Haus von Jabba und der Pod-Arena sehen lassen können. Witzige Sounds nebst eingestreuten Rendertrickfilmchen unterstützen die Atmosphäre, ein vorzügliches Tutorial macht Neulinge mit dem Spiel um C3POs dummliche Vettern vertraut. Kurzum, ein Spaß für die ganze Familie.

Star Wars: Pit Droids
(Lucas Arts/Ubi Soft)

„Lemmings" für den Jedi-Ritter

URTEIL: 73%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

Systemkonfiguration
Online-Info

WARGAMER 1813: VÖLKERSCHLACHT BEI LEIPZIG

Anno 1813 wurde Napoleon in Russland geschlagen, ein Jahr später wird sich Paris den Alliierten ergeben. In diesem geschichtlichen Rahmen hat Empire sein Echtzeitstrategical weitab von „Command & Conquer" angesiedelt. Wer hier einen Rundenmodus erwartet hatte, wird denn auch nicht enttäuscht. So was lässt sich optional anwählen.
Sechs eurohistorische Feldzüge und zehn Einzelschlachten für die ganz harten Fans des Genres also. Diese werden sich von der Optionsflut auch nicht überfordert fühlen, zumal drei Schwierigkeitsgrade und eine durchdachte Maussteuerung gute Dienste leisten. Auf die angepeilte Zielgruppe ist zudem die eher zweckmäßig als hübsche Iso-Grafik zugeschnitten, klassische Musikuntermalung gibt es obendrein. Positives Fazit: mal kein Waterloo.

Wargamer 1813
(Empire Interactive)

Hochkomplexe Runden- bzw. Echtzeitstrategie

URTEIL: 69%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

Systemkonfiguration
Online-Info

HIGH TECH START UP

Das Modernste an dieser Wirtschaftssim ist ihre Thematik. Bis zu acht Manager (über LAN oder Internet) wählen zwischen den Produktkategorien Spielkonsolen, mobile Videotelefone und Cyber-TV, stellen Mitarbeiter ein und üben sich in Marketing. An Aktienkursen, Info-Mails und Finanztipps fehlt es dabei nicht, bloß an Unterhaltungswert.
Das Gameplay ist so steril wie die animierte Rendergrafik, nur selten lockern Videosequenzen das leb- und leblose Bild etwas auf. Dass die Waren in Echtzeit aus dem (optionalen) Direct3D-Beschleuniger kommen, macht die Sache auch nicht spannender, zumal sich die Akustik mit gelegentlichen Pfeifern und sporadischer Musik bei wichtigen Ereignissen begnügt. Die Maussteuerung klappt zwar recht ordentlich, aber das gilt ja auch für Tabellenkalkulationen.

High Tech Start Up
(Monte Cristo Multimedia/Koch Media)

Lieb- und leblose Wirtschaftssimulation

URTEIL: 39%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

Systemkonfiguration
Online-Info

Live the experience
GeForce
CREATIVE

EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK

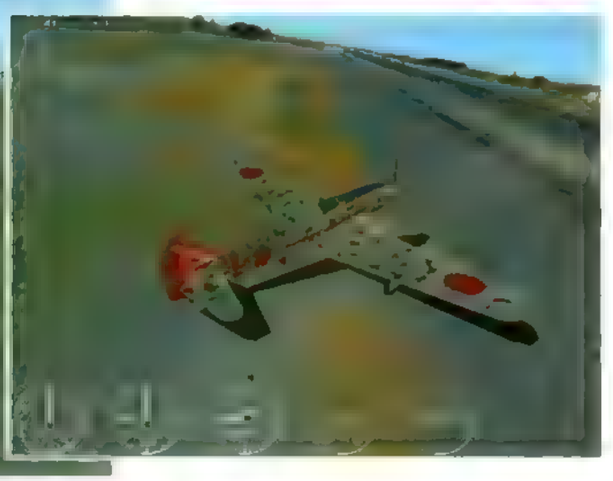
www.everquest.com

Das Warten hat ein Ende, im Frühjahr kommt die **Zusatz-CD für das populäre Online-Rollenspiel** Dann werden auf dem Kontinent Kunark 20 neue Zonen zugänglich, in denen sich Quests für simple Rattenjäger ebenso finden sollen wie Abenteuer für gestandene Drachentöter – zumal hier auch die 50-er Grenze hinsichtlich des erreichbaren Erfahrungslevels fällt. Neue Gegner und neue Polygonlandschaften wollen für optische Abwechslung sorgen und sogar eine weitere spielbare Rasse wird es geben Die Echsenwesen Iksar können unter anderem den Berufsweg Mönch einschlagen, entweder mit neutraler oder böser Gesinnung

FIGHTER ACE 2

zone.msn.com

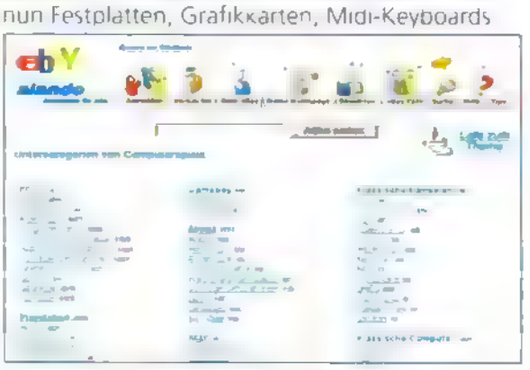
Der Vorganger dieser **WW2-Onlineflugsim** hat hierzulande unter dem Titel „Air Attack" viele Anhänger gefunden, die im Frühling ihren Horizont erweitern dürfen 35 Maschinen aus fünf Nationen (nun auch Japan) werden für Multiplayer-Gefechte bereitstehen – darunter erstmals auch Bomber wie die britische Lancaster oder die legendäre B-17 der US-Air-Force Die Betavers on überzeugt grafisch durch Unterstützung für Direct3D-Beschleunigerkarten Schon texturierte Flugzeuge, detailliert dargestellte Start- und Landebahnen sowie ein Luftraum, der sowohl aus dem jeweiligen Cockpit heraus wie auch in diversen Außenansichten zu sehen ist. Der Download des Programms wird wieder gratis sein, ob deutsche Fliegerasse erneut ohne Servergebühren abheben können, steht jedoch noch nicht fest



EBAY

www.ebay.de

In diesem **Online-Auktionshaus** kommt vom Comic bis zum Auto so ziemlich alles unter den digitalen Hammer Auch PC-Gamer und Konsoleros finden ein reichhaltiges Angebot, seien es nun Festplatten, Grafikkarten, Midi-Keyboards oder komplette Oldtimer wie Amiga und C-64 Software seitig konnen u a Original-Spiele auf Modulen, Disketten oder CD-ROMs rund um die Uhr ersteigert werden Mitbieten kann hier jeder direkt online, für Offerten sind Registrierung und Altersnachweis (ab 18 Jahren) erforderlich.



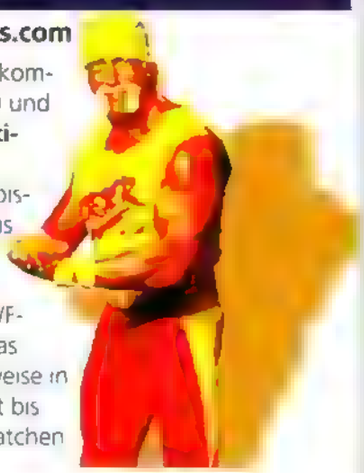
TRIVIAL PURSUIT ONLINE

www.station.sony

Ausgerechnet von den Sony-Konsoleros kommt diese neue **Online-Variante des bekannten Gesellschaftsspiels** Ein PC, die Anmeldung beim Sony-Server und gute Englischkenntnisse genügen dabei, um nach dem kostenlosen Download (nur ca. 1 MB) sein Wissen im Wettkampf mit anderen Ratefüchsen unter Beweis zu stellen Und das Beste: Wer erfolgreich an der Internet-Meisterschaft teilnimmt, kann monatlich Sony-Technologien wie CD-Player oder Funktelefone und sogar Bargeld gewinnen!

INTERNET-CATCHER

www.geneticanomalies.com



Noch im ersten Quartal des kommenden Jahres werden THQ und Genetic Anomalies ein **Multiplayer-Game für Online-Wrestler** veröffentlichen – bislang steht freilich weder Preis noch Name fest. Gegen kostenfreie Abgabe spricht die Lizenzierung bekannter WWF-Stars wie Hulk Hogan, für das Spiel die Option, sich wahlweise in Echtzeit oder im Rundentakt bis zum Weltmeistertitel hochcatchen zu dürfen.

MICROSOFT VIREN-KILLER

www.microsoft.com/y2k

Um der befürchteten Virenflut zum Jahrtausendwechsel ohne Sorge begegnen zu können, bietet die Gates-Company noch bis zum 31. Dezember 1999 **kostenlose Anti-Viren-Software** an. Nach dem Download und der Installation ist der Digital-Exterminator für 90 Tage betriebsbereit und kann während dieser Zeit regelmäßig über die Microsoft-Homepage aktualisiert werden.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

. dass ein **speziell auf Kinder ausgerichteter Online-Shop** seine Pforten eröffnet hat? Unter der Adresse www.mosnet.de/kinderland finden junge Surfer Videos, Games und Lernsoftware.

.. dass Sunflowers auf ihrer Homepage www.sunflowers.de einen witzigen **Adventskalender** eingerichtet hat? Bis Weihnachten wartet dort jeden Tag hinter einem neuen Türchen ein neuer Gag zum kommenden Actionrolli „Technomage"

.dass Sie unter der Adresse www.freemail.de **per PC kostenlose SMS-Meldungen an Handys verschicken** dürfen? Ohne Mengenbegrenzung!

. dass sich Besitzer von „NHL 2000" unter dml.purespace.de mit anderen **Eishockey-Fans zu Online-Ligaspielen** verabreden können?

.dass Activision an **Star Trek: Conquest Online** und damit dem ersten reinen Multiplayer-Spiel im Next Generation-Szenario arbeitet?

..dass eine **deutsche Version von Asheron's Call weiterhin fraglich** ist? Kommt wohl auf den Verkaufserfolg des Online-Rollis in den USA an

.dass das Online-Mag www.gamesmania.de derzeit **alle deutschen Spielemagazine im Test** hat? Von C wie „Computer Bild Spiele" bis P wie „PC Joker".

AUTORISIERTER Joysoft POINT

DIE SPIELE-PROFIS

✓ **DIE SPIELE-PROFIS**
Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR

✓ **INFO-SERVICE**
Wir haben Tips & Infos zu den meisten Produkten

✓ **STREETDAY-SERVICE**
Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine

✓ **VORBESTELL-SERVICE**
Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

✓ **ANRUF-SERVICE**
Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

✓ **RIESENAUSWAHL**
Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

✓ **"MAKE FRIENDS"**
Ihre Freunde sind uns einiges Wert
Informieren Sie sich in Ihrem JOYSOFT-Point

✓ **AUßERDEM...**
Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

✓ **HITS FOR KIDS**
Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

Die autorisierten JOYSOFT POINTs in Ihrer Nähe

DOWNTOWN
Bücher Walther GbR
Schneebergerstrasse 19
08280 **Aue**
☎03771/2 35 20

HIGHSCORE!
Burgerm. Smidt-Str. 92
27568 **Bremerhaven**
☎0471/41 91 770

MULTI MEDIA WORLD
Burgstr. 13
31832 **Springe**
☎05041/97 08 77

GAMESHOP
Katharinengasse 21
35390 **Giessen**
☎0641/79 17 94

ONE JOY & GAME
Markt 7
38364 **Schöningen**
☎05352/90 98 67

JOYPOINT DÜSSELDORF
Am Wehrhahn 24
40211 **Düsseldorf**
☎0211/36 44 45

COMPUTERSPIELE & mehr
Eickener Str. 14
41061 **M'gladbach**
☎02161/18 30 93

CONNACTION
Klarissenstr. 15
41460 **Neuss**
☎02131/27 57 51

GAMESHOP
Ostwall 12
41515 **Grevenbroich**
☎02181/23 13 23

WOLLYWORLD
Viehofer Str. 17
45127 **Essen**
☎0201/24 37 29 5

PLAYER ONE
Kempener Str. 22
47839 **Krefeld-Hüls**
☎02151/51 89 00 4

CHEOP'S SYSTEM KÖLN
Mathiasstr. 24-26
50676 **Köln-Innenstadt**
☎0221/923 15 45

KPM COMPUTER FUN STORE GBR
Galerie Wiener Platz
51065 **Köln-Mülheim**
☎0221/96 24 44 8

SOFTPRICE - AACHEN
Blondel Str. 10
52062 **Aachen**
☎0241/40 69 12

JOYSOFT POINT BONN
Münster Str. 11
53111 **Bonn**
☎0228/65 97 24

SOFTPARADISE
Hans-Frick-Str 1a
53474 **Bad Neuenahr**
☎02641/20 65 06

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
Kaiserstr. 54
53721 **Siegburg**
☎02241/6 80 45

JOYSOFT POINT KOBLENZ
Stegemannstr. 33 - 41
56068 **Koblenz**
☎0261/30 96 34

BITS & BYTES GbR
Am Bahnhof 35
57072 **Siegen**
☎0271/22 12 0

BITS & BYTES GbR
Knapper Str. 12
58507 **Lüdenscheid**
☎02351/39 07 72

JOYSOFT POINT FRANKFURT
Fahrgasse 87
60311 **Frankfurt**
☎069/91 39 83 71

SOUNDCHECK
Kaiserstr.31
63065 **Offenbach**
☎069/88 42 99

MYSTIC GAMES
Johannes-Mauthe-Str. 7
72458 **Albstadt**
☎07431/93 30 80

TECHNO LAND
Audio Video GmbH
Sirnauer Str. 56
73779 **Deizisau**
☎07153/8 29 90

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
Breisgaustrasse 37
77933 **Lahr**
☎07821/94 23 14

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
Elzdamm 61
79312 **Emmendingen**
☎07641/580 41 61

A&L COMPUTER GmbH
Wilhelmstr. 23
89518 **Heidenheim**
☎07321/98 25 10

Alle Angaben ohne Gewähr

AUTORISIERTER Joysoft POINT

Machen Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören? Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen Vertriebssysteme bei Gregor Herzog: 0221/94 86 10 21

Joysoft GmbH, Aachener Str. 1004,50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50, Fax: 0221/94 86 12 22

Produktinfo 040

Microsoft auf Online-Trip: Kaum ist die Rollenspielwelt von „Asheron's Call" eröffnet, kündigen die Gates-Jünger auch schon das nächste Großprojekt an – einen Space-Shooter, der Maßstäbe im Netz setzen soll.

3D-Turbo empfohlen: Bunte Staubnebel, Planeten und zahlreiche Effekte wie Explosionen und Lensflares beleben das Polygonall

Die Menschen des Jahres 2140 brauchen [illegible] keinen Wintermantel mehr zu kaufen: [illegible] Ein Asteroid zertrümmerte die Erde [illegible] in Außenstationen [illegible] entgingen der Katastrophe. Ein Zuckerschlecken wird aber auch das Leben im Weltraum [illegible] kämpfen [illegible] verbliebene [illegible] Vereinigung und ein Großkonzern um Nahrung, Wasser, Treibstoff sowie Wohn[illegible] oder [illegible] Sonnensystem [illegible] Stoff, aus dem [illegible] Multiplayers [illegible] insgesamt werden 16 unterschiedliche Jäger zur Verfügung stehen, dazu kommen Spezial[illegible] für jede Konfliktpartei [illegible] Tarntechnik, [illegible] Schutzschilde oder Megalaser etwa. Die mehreren

Hunderte von Raumpiloten werden gleichzeitig abheben dürfen – u. a. in einem von 18 Jägern

Entscheidungsfreiheit für Raumpiloten

[illegible] Berufswahl. Wer [illegible] zum Kommandeur berufen fühlt, [illegible] die Gefechtsführung in einer Raumbasis oder einem von 16 großen Kreuzern, während Aktionisten an Bord von Aufklärungsschiffen, Kampfgleitern oder Bombern bis zu 20 Waffensysteme sprechen lassen.

Das hiesige Polygonall wird eine Direct3D-Beschleunigerkarte zwar nicht zwingend voraussetzen, doch ohne dürfte das Grafiktempo leiden, wenn Schusssalven und Lenkraketen ihr Effektfeuerwerk auf dem [illegible] Zu sehen wird die Space-Opera aus dem Cockpit des jeweiligen Raumers oder alternativ aus einer dreh- und zoombaren Außenperspektive sein. Die Unterstützung für Eingabegeräte mit Force Feedback, aufgeräumte Menüs und Sprachsamples sollen darüber hinaus die richtige Mischung aus Komfort und Atmosphäre garantieren.

Vorläufig existiert erst eine Hand voll Schiffe, deren Design auf solchen Skizzen basiert

Na, juckt bereits der Ballerfinger? Dann [illegible] Sie sich [illegible] einen persönlichen Eindruck von Allegiance auf der Homepage des Herstellers. Der Betatest soll noch vor dem [illegible] der endgültige Release ist im Frühling 2000 geplant. Ob sich Microsoft dann mit Nutzungsgebühren [illegible] dem firmeneigenen Gamezone-Server begnügt oder das Programm verkauft wird, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. [illegible]

Allegiance

HERSTELLER:	Microsoft
GENRE:	Spaceshooter
ERSCHEINT:	[illegible]. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.microsoft.com

[illegible]ie Space-Opera für mehrere hundert Teilnehmer gleichzeitig wird Direct3D-Karten sowie Eingabegeräte mit Force Feedback Technologie unterstützen. Für registrierte Betatester ist die Software kostenlos als Download erhältlich.

ARI GAMES

LKW-RASER

HARD TRUCK

11 NEU 2 LKW Raser – Hai
ARI Data

PRIDE INTERACTIVE

Buka

Hard Truck copyright © 1998 by Buka Entertainment, All rights reserved
LKW-Raser copyright © 1999 by ARI DATA
Hard Truck is a registered trademark of Buka Entertainment

Quelle: Media Control, PC-Games unter 55 DM, 16.-31. August 1999, Entertainment Markt 18/99

überall erhältlich:

Minigolf - Simulation Lkw - Verwaltung Skat - Simulation

ARI Germany

Produktinfo 030

WarCraft II Battle.net Edition

Vor drei Jahren und damit noch vor „Starcraft" schrieb Blizzard bereits Strategiegeschichte: Warcraft 2 war das kaum minder populäre Fantasy-Gegenstück zu „Command & Conquer". Jetzt kommt also die Internetversion des Echtzeit-Oldies – aber kommt sie womöglich zu spät?

Ein Ork kommt selten allein

Für 35 Mark erhält man hier eine voluminöse Box mit einer CD-ROM, die neben dem Hauptprogramm mit dem Untertitel „Tides of Darkness" noch ein paar hübsche Renderfilme zu kommenden Blizzard-Highlights wie „Diablo 2" oder natürlich „Warcraft 3" enthält. Auch die herausfordernden Missionen der Erweiterungs-CD „Beyond the Dark Portal" finden sich auf der komplett englischen Scheibe – eine Lokalisierung folgt in Kürze. Worum es im Spiel geht, versteht man aber auch ohne Fremdsprachenkenntnisse: Seit „Warcraft – Orcs vs. Humans" aus dem Jahr 1994 kämpfen die Menschen von Azeroth gegen einfallende Ork-Horden an. Freilich ist ihre KI inzwischen nicht mehr ganz zeitgemäß. So greifen herumstehende Soldaten etwa nicht selbstständig in Gefechte ein, manche Lufteinheiten nehmen lieber sich selbst statt den Feind unter Feuer. Auch das Gamedesign ist nicht so ausgefeilt wie von neueren Genrebeiträgen gewohnt. Sobald Greifenreiter bzw. Drachen ins Spiel kommen, haben Bodentruppen kaum eine Chance zur Gegenwehr, zudem müssen die Einheiten umständlich einzeln produziert werden.

Mangels adäquater Luftabwehr entscheiden häufig Greifenreiter bzw. Drachen über Sieg oder Niederlage

Alte Features, neuer Fun

An der Grafikfront hat sich auch nichts getan, wie gehabt kämpft man auf leidlich animiertem und bis zur Erkundung abgedunkeltem Iso-Terrain. Immerhin wurde der martialisch-witzige Sound aus Musik, Effekten und Sprachausgabe neu gesampled und klingt klarer als vor drei Jahren. Doch derlei Äußerlichkeiten hatten und haben wenig Einfluss auf den Reiz des Spielkonzepts. Zunächst wird eine Burg gebaut, abhängig von den Ressourcen (Gold und Holz, gelegentlich auch Öl) folgen Sägewerke, Schmieden und Kasernen. Damit erhält man auch die Basiseinheiten, für stärkere Truppenteile wie Zauberer, Greifenreiter oder gar U-Boote sind dann höherwertige Gebäude zu errichten. Das gilt ebenso auf Seiten der Grunhäuter, wo zu jeder menschlichen Errungenschaft ein exaktes Pendant zur Verfügung steht.

Warcraft bleibt Warcraft: Die Kämpfe laufen nach wie vor meist auf Massenschlachten hinaus

Wichtige Neuerungen

- Zufallsspiel im Solomodus
- neu gesampleter Sound mit teils neuen Effekten
- Partien für 2 bis 8 Teilnehmer im Battle.net
- zwei zusätzliche Spielgeschwindigkeiten
- Verzögerungstoleranz im Multiplayerspiel regelbar
- komplette Übersicht unter alliierten Spielern
- Gruppen können per Hotkey zusammengefasst werden
- Doppelklick markiert neun gleichartige Einheiten
- Flugmaschinen und Kamikaze-Einheiten mit Patrouille-Option

gung steht – also Axtwerfer statt Bogenschütze, Drache statt Greif und Riesenschildkröte statt Unterseeboot.
Um die nun folgenden Echtzeitschlachten mit klassischer Zugrahmensteuerung gegen den Computer zu schlagen, hätte es freilich keine Battle.net Edition gebraucht – auch wenn dies natürlich in der Kampagne, mit dem Mission-Pack oder neuerdings auch in zufällig generierten Szenarien möglich ist. Den vollen Spaß versprechen hier erst Gefechte auf Blizzards hauseigenen Servern gegen bis zu sieben andere Strategen gleichzeitig. Da gibt es ein motivierendes Ranglistensystem, unterschiedliche Modi wie „Melee" (freies Spiel) oder „Top vs. Bottom" (vorbestimmte Teams gegeneinander) und die automatische Übertragung von anderen Karten als den auf der CD abgelegten. Auf Letzterer wartet übrigens noch eine „Light Version" ohne Solomodus, die sich Freunde installieren dürfen, um im Battle.net Partien ohne eigene Schillerscheibe bestreiten zu können.

Ein Fall für Fans

Ist dieses Produkt somit – auch und gerade wegen der aus „Starcraft" bekannten Optionen für komfortables Gaming im Netz. Hier macht es wieder richtig Spaß, seine Bogenschützen zu Rängern zu befördern, tödliche Runen zu verlegen oder Naturgewalten zu beschwören, bald hat man die relativ öde Grafik, die künstliche Dummheit seiner Mannen und die altersbedingten Unausgewogenheiten im Spieldesign vergessen. Ein weiterer Vorzug ergibt sich aus den geringen Systemanforderungen für die Besitzer älterer Rechner. Aber auch Neulinge in der Net-Strategie werden den überarbeiteten Oldie zu schätzen wissen, hat man sich dank der famosen Kombisteuerung für Tastatur und Maus doch recht schnell in das Programm eingearbeitet. (pk)

Die Iso-Grafik in starren 640 x 480 Bildpunkten wirkt im Zeitalter von 3D-Echtzeitstrategie ziemlich antiquiert

Wer auf den Solomodus verzichten kann, darf die „Light-Version" für Net-Schlachten ohne CD-ROM installieren

Mensch und Ork kämpfen mit den gleichen Mitteln, die Einheiten unterscheiden sich nur hinsichtlich Optik und Soundeffekten

Warcraft 2 Battle.net Edition
(Blizzard/Sierra)

Der Echtzeitklassiker in einer Neuauflage für Multiplayer

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 35,– DM für das Programm, Spiel auf dem Server gebührenfrei

Solo 70% | Multi 75%

Solo		Multi
59%	Grafik	59%
70%	Sound	70%
76%	Steuerung	78%
68%	Motivation	77%

Datenträger	[illegible]
System	[illegible]
Grafik	[illegible]
Sound	[illegible]
Eingabe	[illegible]
Sprache	[illegible]
Multiplayer	[illegible]
Online-Info	[illegible]

FRISCH AUFPOLIERT

Gangsters – Organisiertes Verbrechen

Der kr m nell-komplexe Mix aus Wirtschaftssimulation und Echtzeitstrategie (PCJ 1/99, 75%) wurde von Eidos nun in die „Premier Collection" aufgenommen Der angehende Pate startet seine Verbrecherkarriere daher gegen ein auf **39,– DM** reduziertes Bestechungsgeld und erhält zusätzlich zwei neue Szenarien und einen Bildschirmschoner

NEU IM BUDGETREGAL

Roland Garros

GT Interactive präsentiert dieses schicke Actiontennis (PCJ 10/97, 70%) als Neuzugang der Schnäppchenreihe „GT Select". Gegen ein Startgeld von nur noch **50,– DM** darf man hier die Filzkugel über Frankreichs traditionsreiche Anlage dreschen Und als kleinen Bonus gibt es ein Progi dazu, mit dem man seinen Rechner auf Millenniumstauglichkeit checken kann.

Total Annihilation: Kingdoms

Auch den Preis dieses Echtzeitstrategicals (PCJ 9/99, 76%) hat GT Interactive heruntergeschraubt. Für wiederum **50,– DM** geht es in die Fantasy-Welt Darien Für reichlich Nachschub an Missionen sorgt hier auch weiterhin das Internet, denn unter der URL www boneyards.com lassen sich nahezu wöchentlich neue Einheiten und Karten herunterladen.

Softprice

Die Budget-Range von Infogrames wurde pünktlich zum Faschingsbeginn am 11 11 gleich um wilde 13 Titel erweitert So ist **Starcraft** (PCJ 6/98, 86%, Hit) jetzt für **49,95 DM** zu haben, während jeweils **39,95 DM** für **Silver** (PCJ 5/99, 85%, Hit) und **Star Wars Monopoly** (nicht bewertet) über den Ladentisch wandern. Dann waren da noch **Heart of Darkness** (PCJ 8/98, 78%), **Hercules** (PCJ 12/97, 75%), **Der Korsar** (PCJ 5/99, 65%), **Airline Tycoon First Class** (Hauptprogramm in PCJ 10/98, 74%), **V-Rally** (PCJ 6/99, 71% Multi, 65% Solo), **Der Industriegigant Gold Edition** (Hauptprogramm in PCJ 8/97, 82%), **Holiday Island & Szenarien** (Hauptprogramm in PCJ 2/97, 80%), **Mayday** (PCJ 10/98, 76%) sowie **Wargasm** (PCJ 1/99, 82%) zu **29,95 DM** das Stück. Und als absoluten Preisbrecher gibt es **KKND 2** (PCJ 7/98, 78%) für gerade mal **19,95 DM**

NEUE ADD-ONS

The Operational Art of War

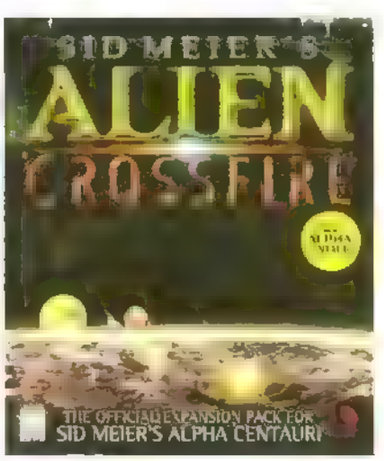
Teil zwei von Norm Kogers komplexer Hexfeldstrategie ist gerade erschienen, da rollt auch schon Nachschub für den Vorganger an die WW2-Fronten Das **Campaign Set** bietet für **89,– DM** nicht nur 33 umfangreiche Extra-Einsätze, es enthält neben einer Datenbank mit allerle Kriegsgerat auch jede Menge Editoren, mit denen sich eigene Szenarien, Karten oder E nheiten basteln lassen

Drakan

Wer die Fantasy-Amazone Rynn bereits durch ihr komplettes Abenteuer beg eitet hat und sehnlichst auf e n neues Date mit der adretten Drachenre ter n hofft, bekommt nun **kostenlos** Gelegenheit dazu. Die Entwickler von Surreal Bieten nam ch e en **Level-Editor** (1651 KB großes Zip-Fi e) per Download im Internet unter www surreal com/tech an Das Tei enthält unter anderem auch Tools furs Texturieren und zum Einbau stimmungsvoller Beleuchtungseffekte

Sid Meier's Alpha Centauri

Bislang nur als Import für **79,– DM** erhä t ich ist das Add-on **Sid Meier's Alien Crossfire** Dabei verdoppelt es nahezu den Spaß am launigen SF-Strategical durch sieben neue spielbare Fraktionen und die Option, weitere mittels Ed - tor zu erstellen Daruber hinaus g bt es zusatzl - che Technolog - en, geheime Pro- ekte, Basiseinrichtungen, Waffen, Panzerungen sowie Spezialfähigkeiten – hübsch verpackt in e ne motivierende Storyline



Nichts für Mädchen

ohne Rüstung!

Produktinfo 016

Es begann an einem Mittwochabend*1 -...
Ein neues Kriegervolk wurde gegründet, listig, verschlagen und mit machtvollen magischen Kräften!
Und der Ruf des Volkes ließ die alten Völker erblassen, denn es war das Volk der Göttin Q'nqüra und der Penthesilea, DAS VOLK DER AMAZONEN!

Die SIEDLER III-Erweiterung DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN ist da! Siedeln Sie mit einem komplett neuen Volk mit neuen Figuren, Fähigkeiten, Gebäuden und Landschaften!

Mit den listenreichen, intelligenten AMAZONEN wird DIE SIEDLER III noch vielseitiger und anspruchsvoller und erhält zudem die bislang fehlende Frauen-Power!

Der neue Dieb sowie der neue Wirtschafts-Wettkampfmodus stellen auch den erfahrenen Siedler-Spieler vor neue, spannende Aufgaben!

DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN bietet als echtes Erweiterungs-Paket weit mehr als eine Mission-CD.

DIE SIEDLER III

DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

Features:
Einzelspieler-Modus:

- Neues Volk!
- 50 neue Figuren!
- 39 neue Gebäude!
- Neue Wunder!
- Jetzt mit Dieb!
- Erweiterte Steuerungsmöglichkeiten!
- Erweitertes Gameplay!
- Bessere Kontrolle!
- 2 neue Kampagnen!
- 10 neue Einzelspieler-Karten!
- AMAZONEN-Clans im Internet!
- Neuer Soundtrack!
- Neue Zeichentrick-Sequenzen!

Mehrspieler-Modus, Online & Internet:

- 10 neue Mehrspieler-Karten!
- Erweiterter Level Editor!
- AMAZONEN-Weltranglisten-Spiele!
- Neuer Modus: Wirtschafts-Wettkampf!

*2 für DIE SIEDLER III
*3 für DIE SIEDLER III MISSION CD

*1 400 Jahre bevor das Universum in neuem Glanz erstrahlte. Siehe „DIE SIEDLER III".

Vollversion von DIE SIEDLER III wird benötigt!

GOL AWARD PCACTION Top-Hit

Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Telefon 02 08 4 50 88-0 • www.bluebyte.de

www.siedler3.de

DIE SIEDLER III + AMAZONEN = DIE SIEDLER III ½

MILLENNIUM CHARTS

An der Schwelle eines neuen Jahres, Jahrzehnts, Jahrhunderts und sogar Jahrtausends sind Bestandsaufnahmen quasi Pflicht. Diesmal also Verkaufs- und Lesercharts mit 20 anstatt der üblichen 10 Positionen, eine doppelt lange Hilfe für Multiplayer, die Dauerbrenner der Redaktion und Historisches aus der Wertungsgeschichte des Jahres!

Am Prinzip ändert sich für Sie deshalb natürlich nichts. Auch in Zukunft können Sie aktiv an der Chartgestaltung teilnehmen, indem Sie uns per E-Mail oder Postkarte eine Auflistung Ihrer derzeitigen Lieblingsspiele zusenden – wie immer getrennt nach Multiplayer- und/oder Onlinefavoriten. Die Anzahl der Nennungen ist dabei nach wie vor gleichgültig, auch im neuen Jahrtausend dürfen die Titel nicht indiziert und sollten bereits erhältlich sein. Für Ihre Mühe revanchieren wir uns, indem wir weiterhin Monat für Monat drei Top-Games unter allen Einsendern verlosen. Der Rechtsweg [illegible] nicht jedoch die Berücksichtigung eines auf der Einsendung notierten Wunschgewinns. Guten Rutsch ins neue Spielejahr!

Joker Verlag
Charts
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
E-Mail: charts@pcjoker.de

Die Gewinne

Lesercharts

1.	(3)	**HALF-LIFE**
2.	(2)	DIE SIEDLER 3
3.	(1)	COMMAND & CONQUER 3
4.	(8)	NEED FOR SPEED 4
5.	(5)	FIFA 99
6.	(6)	ANNO 1602
7.	(9)	STARCRAFT
8.	(7)	BALDUR'S GATE
9.	(–)	DRIVER
10.	(–)	DIE VÖLKER
11.	(4)	DUNGEON KEEPER 2
12.	(–)	COMMANDOS
13.	(–)	AGE OF EMPIRES 2
14.	(–)	FIFA 2000
15.	(–)	SHADOWMAN
16.	(–)	JAGGED ALLIANCE 2
17.	(10)	DRAKAN
18.	(–)	X - BEYOND THE FRONTIER
19.	(–)	HIDDEN & DANGEROUS
20.	(–)	REDLINE RACER

Verkaufscharts

1.	(–)	**AGE OF EMPIRES 2**
2.	(–)	DRIVER
3.	(1)	COMMAND & CONQUER 3
4.	(–)	HOMEWORLD
5.	(–)	CATAN: DIE ERSTE INSEL
6.	(–)	GRAND THEFT AUTO 2
7.	(–)	SIEDLER 3: AMAZONEN
8.	(2)	DRAKAN
9.	(–)	PLAY THE GAMES VOL. 2
10.	(–)	NHL 2000
11.	(–)	AUTOBAHN RASER 2
12.	(–)	PANZER GENERAL 4
13.	(3)	MIGHT AND MAGIC 7
14.	(–)	KICKER FUSSBALLMANAGER
15.	(5)	SYSTEM SHOCK 2
16.	(–)	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
17.	(7)	DARKSTONE
18.	(9)	BUNDESLIGA STARS 2000
19.	(–)	HIDDEN & DANGEROUS
20.	(8)	DUNGEON KEEPER 2

Multiplayer

1.	(2)	**HALF-LIFE**
2.	(1)	STARCRAFT
3.	(3)	WORMS ARMAGEDDON
4.	(–)	DIE SIEDLER 3
5.	(–)	NEED FOR SPEED 4
6.	(4)	NEED FOR SPEED 3
7.	(5)	YOU DON'T KNOW JACK 2
8.	(–)	UNREAL
9.	(–)	COMMAND & CONQUER 3
10.	(–)	FIFA 99

Online

1.	(1)	**ULTIMA ONLINE**
2.	(2)	EVERQUEST
3.	(3)	WAR BIRDS
4.	(–)	STARSIEGE TRIBES
5.	(4)	AIR ATTACK

Best of PC Joker

1. ULTIMA 7 (PCJ 4/92, 94%)
2. MAGIC CARPET CD (PCJ 11/94, 93%)
3. HIDDEN & DANGEROUS (PCJ 9/99, 93%)
4. ULTIMA 7: SERPENT ISLE (PCJ 6/93, 93%)
5. NHL 2000 (PCJ 11/99, 92%)
6. FALCON 3.0 (PCJ 2/92, 92%)
7. ULTIMA UNDERWORLD (PCJ 4/92, 92%)
8. NHL 96 (PCJ 11/95, 92%)
9. DUNGEON KEEPER (PCJ 7/97, 91%)
10. DIE SIEDLER (PCJ 8/94, 91%)

Die Zeitschrift PC JOKER existiert zwar erst seit gut acht Jahren, zusammengerechnet bringt es die Redaktionscrew jedoch auf mehr als ein Jahrhundert Spielerfahrung. Zeit genug also, um ganz individuelle Vorlieben zu entwickeln. Vorhang auf für die All-Time-Favourites der Joker Besatzung – und ihre extremsten Wertungen!

Worst of PC Joker

1. THE BASKET MANAGER (PCJ 6/91, 5%)
2. GREAT NAPOLEONIC BATTLES (PCJ 5/92, 7%)
3. ZOMBIEVILLE (PCJ 4/98, 8%)
4. DESIGN YOUR OWN RAILROAD (PCJ 2/95, 8%)
5. EINMAL KANZLER SEIN (PCJ 1/92, 9%)
6. UNIQUE PUZZLES (PCJ 9/94, 9%)
7. DOPPELKOPF FÜR WINDOWS (PCJ 10/95, 9%)
8. ROAD ROLL (PCJ 6/94, 9%)
9. VIZ (PCJ 3/92, 10%)
10. RAN DER FUSSBALLMANAGER (PCJ 8/99, 11%)

All Time Top 5: Brigitta

1. POPULOUS 3
2. ANNO 1602
3. WARCRAFT 2
4. LEMMINGS
5. SIM CITY

freut sich auf **CIVILIZATION 3**

All Time Top 5: Jack

1. EVERQUEST
2. HALF-LIFE
3. ULTIMATE RACE PRO
4. AIR ATTACK
5. STARCRAFT

freut sich auf **TEAM FORTRESS 2**

All Time Top 5: Manfred

1. PIRATES!
2. THE LAST NINJA
3. IT CAME FROM THE DESERT
4. GRAND PRIX 2
5. HOMEWORLD

freut sich auf **FREELANCER**

All Time Top 5: Markus

1. PANZER DRAGOON SAGA
2. STREET FIGHTER 2
3. DIE SIEDLER
4. POWERMONGER
5. TOONSTRUCK

freut sich auf **BLACK & WHITE**

All Time Top 5: Michael

1. ELITE 2: FRONTIER
2. DUNGEON MASTER
3. GRIM FANDANGO
4. PIRATES!
5. ROGUE SQUADRON

freut sich auf **ELITE 4**

All Time Top 5: Paul

1. STARCRAFT BROOD WAR
2. DAY OF THE TENTACLE
3. THUNDER FORCE 3
4. TEKKEN 3
5. TETRIS

freut sich auf **WARCRAFT 3**

All Time Top 5: Richy

1. FORT APOCALYPSE
2. HALF-LIFE
3. AIR ATTACK
4. CASTLEVANIA
5. SILKWORM

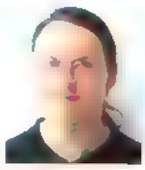
freut sich auf **HALF-LIFE 2**

All Time Top 5: Steffen

1. NHL 94 – 2000
2. FINAL FANTASY 6
3. RESIDENT EVIL
4. ZELDA
5. FALLOUT 2

freut sich auf **FINAL FANTASY 8**

All Time Top 5: Trille



1. SYSTEM SHOCK
2. ACES OF THE DEEP
3. DESCENT 2
4. MONKEY ISLAND
5. BATTLE ISLE 2

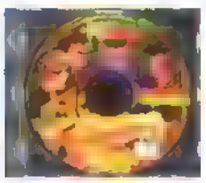
freut sich auf **MESSIAH**

MILLENNIUM-SHOP

Sub Culture

3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite"

im Jewel-Case nur 5,-



Caribbean Disaster

Super Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspiels „Junta"

im Jewel-Case nur 5,-

JOKER HIT COLLECTION

Die Höhlenwelt Saga

- Anleitung
- Komplettlösung

im Jewel-Case nur 5,-

Große Geschenkideen fürs kleine Budget!

EXKLUSIV FÜR PC JOKER-LESER

WEIHNACHTSGUTSCHEINE

Wahlweise im Wert von

- DM 20,–
- DM 30,–
- DM 50,–

einzulösen im Joker-Shop

Gültig bis März 2000.
Keine Barauszahlung möglich!

Dunkle Manöver

Brillante Rundenstrategie im Stil der 30-er Jahre

im Jewel-Case nur 5,-

Der Reeder

Wirtschaftssimulation der Extraklasse

im Jewel-Case nur 5,-

ran

Trainer
Soccer
Trainer 2

im Jewel-Case nur 5,-

Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorauskasse bestellt werden!

WET ATTACK

Erotisch futuristischer Genremix
(71% in PCJ 7/99)

69,-

X-BEYOND

Faszinierende Raumhandelssim im Stil von „Elite"
(85% in PCJ 8/99)

69,-

SAGA

Die Rache der Wikinger

Sagenhafter Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie
(84% in PCJ 4/99)

49,-

Achtung: Angebote nur bis 4. Januar gültig. Nur solange der Vorrat reicht. Lieferungen ins Ausland sind generell nur gegen Vorauskasse möglich. Bei Annahmeverweigerung von per Nachnahme bestellten Artikeln werden pauschal DM 20,– für entstandene Gebühren berechnet!

ZUBEHÖR

5 Stück 4,50

JEWEL-CASES

für Ihre individuelle CD-Sammlung

Hülle passend für jeweils eine CD

(ohne CD)

10 Stück 8,-

NEU!

ENDLICH DA!

Darauf haben alle gewartet!

Lösungshilfen perfekt archiviert.

LÖSUNGSHILFEN-ORDNER

- Polylem-Ordner
- 2-Ring-Bügel
- Rückenbreite 40 mm

nur 15,-

15,-

CD-TASCHE

Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben

NEU

SAMMELORDNER

passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben) PC Joker Heft & Spiel

Die Geschenkidee zum Abo!

ohne Inhalt

10,-

JOKER- MAUSPAD

Der Klassiker!

7,-

Alle Preisangaben in DM und Euro

PC JOKER

Ein paar hätten wir noch ...

PC JOKER
(ohne CD)

Jede Ausgabe bis einschließlich 8/96 nur noch **5,-**

LÖSUNGS-HILFEN

Gesucht WO + WIE ?

Sie suchen eine Spielelösung?

- Joker-Lösungsindex aufschlagen
- Ausgabe von PC Joker notieren, in der die gesuchte Lösung, Tipps oder Cheats veröffentlicht wurden
- **Sofort im Joker Shop bestellen!**

Lieferung erfolgt schnellstmöglich!

PC JOKER HEFT & SPIEL

Ausgabe verpasst ?

Vollversion – DIE HOL ICH MIR !

Ausgabe	Vollversion	Preis/DM	€
3/97	Cyclemania (SPO), Robinson's Requiem (ADV)	7,50	3,84
10/97	Reunion (SIM), Synnergist (ADV) Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R)	8,50	4,35
11/97	Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV)	8,50	4,35
12/97	Hind (SIM)	8,50	4,35
6/98	Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT)	8,50	4,35
9/98	Caribbean Disaster (STR)	8,50	4,35
10/98	Larry 5 + 6 Laffer Utilities (ADV)	8,90	4,55
11/98	Air Warrior 2 (SIM), Crystals of Arborea (ROL), Boston Bomb Club (STR), Storm Master (SIM), Warbirds 3D (SIM)	8,90	4,55
12/98	Dunkle Manöver (STR)	8,90	4,55
1/99	Jack Orlando (ADV)	8,90	4,55
2/99	Tunne B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV)	8,90	4,55
3/99	Sub Culture (SIM)	8,90	4,55
4/99	Stratosphere (GM)	8,90	4,55
5/99	Earthworm Jim 2 (J&R), Imperium Romanum (ADV)	8,90	4,55
6/99	Max Montezuma (ACT)	8,90	4,55
7/99	S C A R S (SPO)	8,90	4,55
8/99	F1 Manager Professional (SPO)	8,90	4,55
9/99	Asghan (ACT)	8,90	4,55
10/99	Pandemonium 2 (ACT), Street Racer (SPO)	8,90	4,55
11/99	Redline Racer (SPO), Action Soccer (SPO)	8,90	4,55
12/99	V 2000 (ACT)	8,90	4,55

MILLENNIUM-ANGEBOT!

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

PC Joker
Millennium-Pack

Der Countdown läuft!
Letzte Chance in diesem Jahrtausend

10 Hefte im Paket
Restbestande aus 94/95/96
u. a. Losungshilfen zu:

- Star Trek
- Command & Conquer

Achtung! Angebot nur bis 4. Januar gültig. Nur solange der Vorrat reicht!

MIXED UP

GAME COMMANDER MULTIPORT

Anschlussmöglichkeit für bis zu vier digitale oder analoge Steuergeräte inkl. Software für Verwaltung und Kalibrierung
Empf. VK 69,95 DM

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

55,-

Super!

DEMO SIX-PACK

6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1996 - 1999"

nur **10,-**

COMMAND & CONQUER MISSION CONTROLLER

Der komfortable Trackball mit der Leuchtkugel ist nicht nur für Echtzeitstrategen ein echter Hingucker. die bessere Maus!
Empf VK 69,95 DM

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

55,-

ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

Zahlungs- und Lieferbedingungen

- Rechnung sofort ohne Abzug fällig.
- Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich.
- Unfreie Retouren werden nicht angenommen.
- Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.
- Pro Bestellung werden pauschal DM 6,50 Versandkosten berechnet.
- Ware bleibt bis zur endgültigen Bezahlung Eigentum des Joker Verlags.

BESTELL-HOTLINE

Bestellannahme

Rund um die Uhr!

Fax: 08106/8996-07
E-Mail: shop@pcjoker.de

Wir sind gerne für Sie da!

Mo. - Fr.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr

08106/89 96 - 01

Alle Preisangaben in DM und Euro

GROSSBILDKINO IM KOPF

Mit ihren gerade mal 85 Gramm wiegt die **Eye-Trek Brille** von Olympus (www.eye-trek.de) nicht viel mehr als herkömmliche Sonnenglaser – und ist doch ein technisches Schwergewicht: Zwei nur jeweils 2 cm große LCDs sorgen über ein ausgeklügeltes System von Prismen für den Eindruck, in zwei Metern Abstand vor einem TV mit einer Diagonale von über 1,30 Metern zu sitzen!
Eine viermal höhere Bildhelligkeit als bei bisherigen Systemen dieser Art verspricht auch Kinospaß im Freien; Stereosound gibt es über die in den Bügeln integrierten Ohrhörer. Mit dem Zusatzmodul „Cordless TV" ist der Empfang von Daten via Videorekorder, DVD-Player oder PC sogar noch in einem Abstand von bis zu 50 Metern zum Ausgangsgerät möglich. Das klingt alles fast schon zu gut, um wahr zu sein, doch man wird sehen: Bis zur nächsten Ausgabe haben wir die 1298,– DM teure Wunderbrille im Test.

400 MHZ FÜR ALTE RECHENKNECHTE

Wer sich von seinem alten Computer mit Pentium- oder AMD K5-CPU nicht trennen mag oder die Investition eines kompletten Neukaufs scheut, kann den Oldie jetzt für Windows 2000 fit machen: Das **Spectra 400 Upgratekit** von Evergreen (www.europe.evertech.com) bietet für 349,– DM einen auf der AMD K6-2-Architektur basierenden Overdrive-Prozessor, fertig montiert mit Kühlkörper und Lüfter, sowie eine Installations-CD.
Das Upgrademodul wird einfach gegen den vorhandenen Chip ausgetauscht, eventuell erforderliche Änderungen am Bios nimmt man per beigefügter Software vor. Wunder sollte man von der Frischzellenkur freilich nicht erwarten, die Performance eines modernen Systems mit 400 MHz bleibt unerreicht – selbst die massivste Leistungssteigerung ändert schließlich nichts am Tempo der veralteten Speichermodule und Mainboardarchitektur.

DO-IT-YOURSELF-MOUSEPADS

Von Com!System (www.comsystem.de) stammen Idee und Material für selbst zu fertigende Mauspads mit individuellen Motiven. **Print-A-Pad** liefert im Wesentlichen drei beschichtete, dünne Gewebematten im A4-Format. Die bedruckbare Fläche misst dabei 25 x 18 cm und wird an vorgestanzten Sollbruchstellen aus der Matte gedruckt. Weil mit einem Tintenstrahler gedruckt werden muss, bleibt das Motiv (je nachgescannt, aus der Digitalkamera, ein Screenshot etc.) zwar nicht ewig frisch, doch 15 Mark pro Set scheint uns der Spaß allemal wert zu sein.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS...

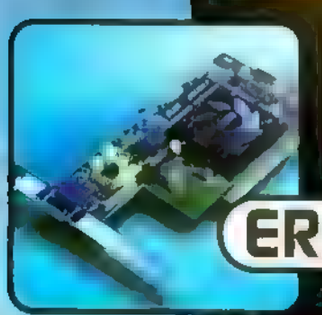
dass die etwa 200 000 **am 10.11.99 bei Aldi verkauften P3/500 PCs mangelbehaftet** sind? Auf dem Motherboard finden sich nur zwei freie PCI-Slots und kein AGP-Steckplatz, was die Aufrüstung durch eine schnellere Grafikkarte als die verbaute TNT 2 M64-Variante unmöglich macht.

dass eine ehemalige Spieleentwicklerin in den USA ein **Einweghandy** entwickelt hat? Für rund 20 Dollar soll das Gerät ein Gesprächsguthaben von einer Stunde aufweisen und vor allem für Werbezwecke eingesetzt werden.

dass Terratec für 129,– DM einen Vorverstärker („Phono Preamp") anbietet, mit dem man einen **analogen Plattenspieler direkt an den PC anschließen** kann? Eine interessante Möglichkeit, alte Platten digital aufzufrischen oder die Maxi-Sammlung endlich als CD-Sampler zusammenzustellen!

dass die EU-Kommission den Deutschen **niedrigere Ortstarife ab März 2000** verordnen will? Durch das weitgehende Monopol ehemaliger Staatskonzerne mit Besitzrechten am direkten Anschluss von der Dose zum Netz sei das Preisniveau im Vergleich zu den USA in der EU viel zu hoch. Wie wahr!

You've just been ERAZORized.



ERAZOR X

GeFORCE

ERAZOR X – Die Offenbarung

- Die 3D-Tuning-Maschine für deinen PC unter Windows 95, 98 und NT
- NVIDIA GeForce 256 CPU mit integrierter T&L-Einheit, 4 parallelen Rendering-Pipelines und aktivem Lüfter
- 32 MB ultraschnelles SyncRAM
- High-Definition-Picture – High-Perfomance von bis zu 2048 x 1536 Bildpunkten bei 16 Mio. Farben und 200 MHz Bildwiederholrate
- ELSA SmartRefresh und ELSA SmartResolution für optimale Monitornutzung
- Ready for *ELSA 3D REVELATOR*

ERAZOR III Pro

ERAZOR III Pro – Ultra-Fast 3D Graphics Power

- Ultraschnelle 2D/3D-Grafikkarte inkl. Video-In/Out für Windows 95 und 98
- Grafikprozessor NVIDIA RIVA TNT2 Pro mit aktivem Lüfter
- 32 MB ultraschnelles SyncRAM
- High-Definition-Picture mit 32 bit Farbtiefe und Auflösung bis zu 1920 x 1280
- Ready for *ELSA 3D REVELATOR*

ELSA

www.elsa.de

Modems · ISDN Adapters · Networking · Videoconferencing · Graphics Boards · Multimedia Accessories

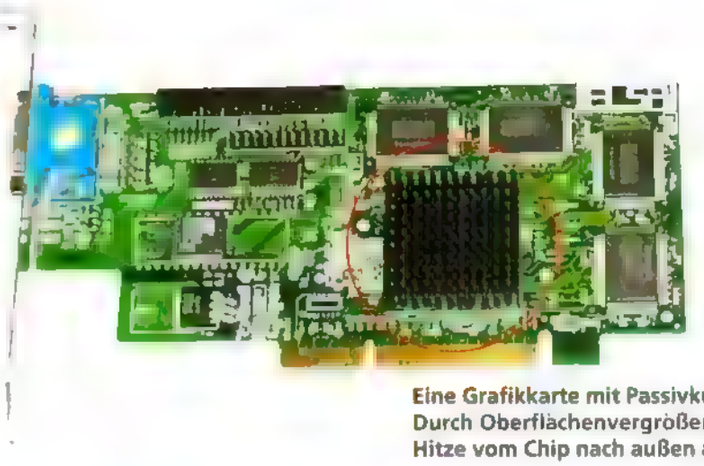
Produktinfo 014

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5136

Coole Sache(n)
PC-TUNING FÜR FORTGESCHRITTENE

Im dritten und letzten Teil unseres Tuning-Reports zeigen wir auf, wie Ihr Rechner kühlen Kopf bewahrt, wenn es heiß hergeht: Kühlungsvarianten für Grafikkarte, Prozessor, Festplatten und Gehäuse sorgen für ein angenehmes Betriebsklima.

In den beiden letzten Ausgaben haben wir Moglichkeiten vorgestellt, aus Grafikkarten und CPUs das Maximum an Leistung zu kitzeln Fur unerfahrene Schrauber waren allerdings lediglich die Treiber- und Softwaretipps in den Heften 11/99 und 12/99 gedacht Die folgenden Ratschlage richten sich sogar speziell an Kenner der Materie, Neulinge können hier mehr schlechter als besser machen. Denn jetzt fällt die letzte Bastion – wer trotz der aufgezeigten Optionen nur Absturze produziert, hat ein zum Ubertakten ungeeignetes CPU- oder Motherboardexemplar und damit Pech gehabt

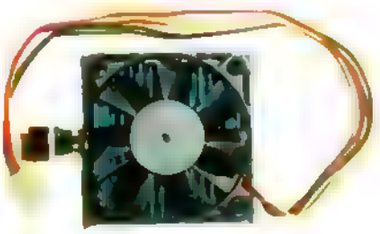


Eine Grafikkarte mit Passivkühlkörper: Durch Oberflächenvergrößerung wird Hitze vom Chip nach außen abgeleitet

Kühlung von Grafikkarte und Gehäuse

In der Tat. Die häufigste Ursache für einen fehlgeschlagenen Tuningversuch sind Temperaturprobleme – die Hitzeentwicklung durch erhöhte Taktraten fuhrt zu Absturzen Besonders moderne Grafikkarten liegen schon im Normalbetrieb am oberen Temperaturlimit, sind sie dann noch übertaktet und/oder stecken in kleinen Gehausen mit vielen weiteren Karten, kommt es zu Aussetzern Bei Grafikboards, die noch uber keinen Kuhlkorper oder aktiven Lufter verfugen, können diese nachgerustet werden, das Zubehor dafür gibt es für ein paar Mark im Elektronikshop. Passend zum Format des Chips wird ein Passivkuhlkorper ausgesucht, zur Not lässt sich ein zu großes Exemplar mit der Metallsäge zurechtstutzen.

Der Einbau. Nach dem gleichmaßigen und dunnen Auftragen von Wärmeleitpaste oder -folie wird die warmeableitende Kappe mit Spezial- oder Sekundenkleber auf dem Chip angebracht Auf diese nachgerusteten oder schon vorhandenen Kuhlrippen kann nun noch ein handelsublicher 486-er- oder Pentium 1-Lüfter geschraubt werden. Die Stromversorgung wird dabei über einen freien Anschluss wie den für Festplatten usw. hergestellt Man sollte freilich darauf achten, dass der Lufter durch seine Bauhohe nicht Karten im benachbarten Steckplatz stort Um dem Grafikboard Luft zum Atmen zu geben, empfiehlt es sich ohnehin, mindestens einen Slot zur nachsten darunterliegenden Karte freizuhalten. Bei Platzproblemen oder fur besonders hartnäckige Falle gibt es fertig konfigurierte Systeme zu kaufen, die seitlich auf die Karten gesteckt werden Großflachig blasende Ventilatoren sorgen dabei sogar für eine Senkung der Gesamttemperatur im PC-Gehause



Ein zusatzlicher Aktivlufter benötigt Strom, erlaubt dafur hohere Taktraten

Ein fertig konfektioniertes Lüfterduo ist im Fachhandel für etwa 40,– DM zu haben

So wird ein spezieller Festplattenlüfter in eine Frontblendenaussparung eingesetzt

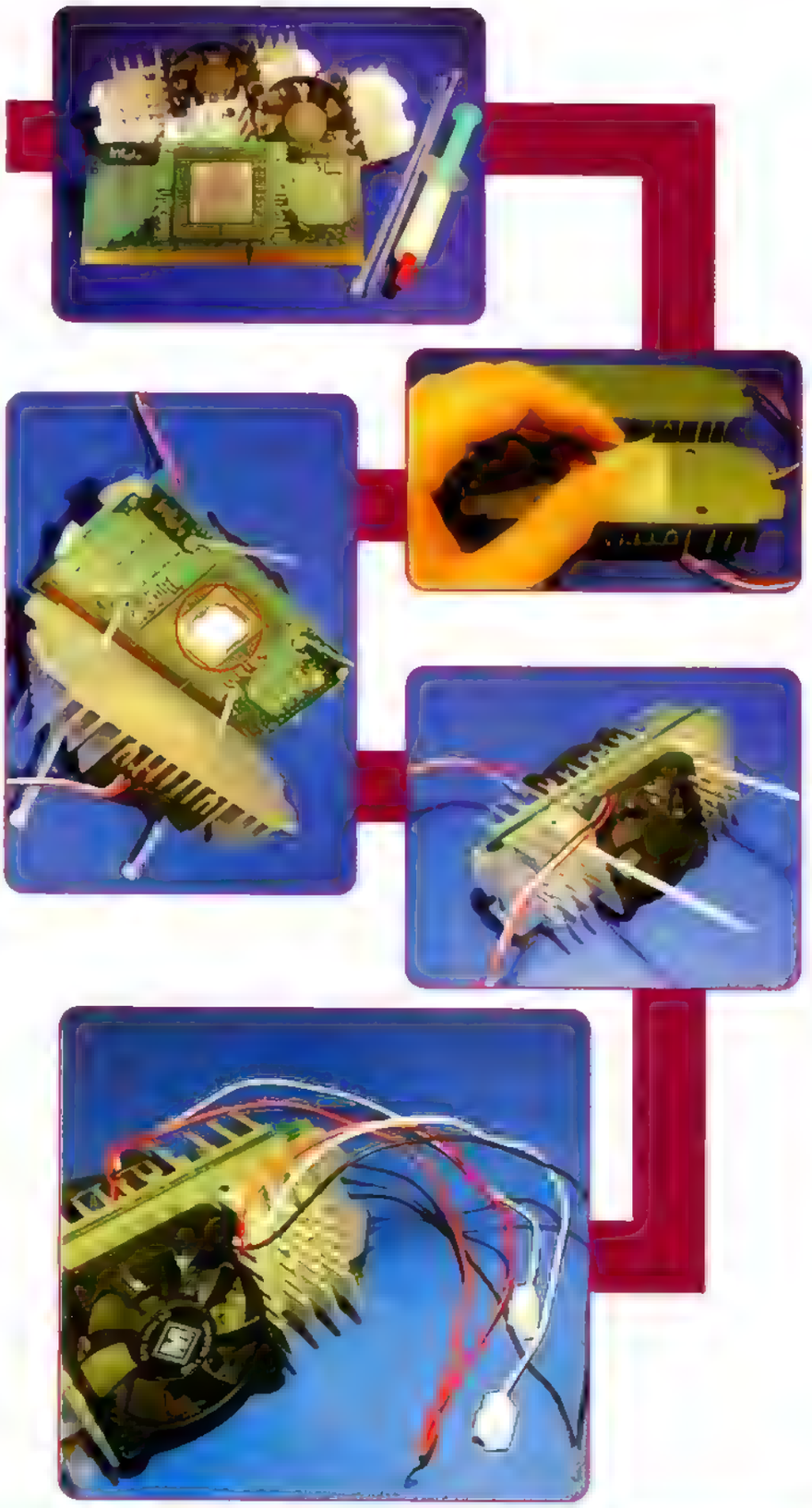
Dieser Effekt lässt sich auch durch zusätzliche Gehäuselüfter erzielen, die ebenfalls im Fachhandel erhältlich sind. Sie sollten den bestehenden Luftstrom verstärken, also nicht gegen die vom vorhandenen Lüfter geschaffene Strömung arbeiten. In manchen Fällen kommt es zu Problemen nach dem Einbau einer neuen Festplatte, besonders bei Modellen mit Umdrehungszahlen oberhalb 7000 U/min. Hier helfen Festplattenlüfter, die anstatt der Blende an der Gehäusefrontseite montiert werden und so für Frischluftzufuhr sorgen

Kühlung für die CPU

Bei Sockel-7-Prozessoren besteht die Alternative zum mitgelieferten Standardlüfter schlicht im Austausch gegen ein Modell mit besserem Kugellager. Auch für den Pentium 2 offeriert der Fachhandel fix und fertig wirksamere Lüfter. Der für Übertaktung prädestinierte Slot-1-Celeron jedoch bietet sich durch seine offene Bauform und die Abstrahlung der Hitze nach zwei Seiten für preiswerte Bastellösungen an

Benötigtes Material: Zwei Celeron-Kühlelemente mit Lüftern, Wärmeleitpaste und -folie, zwei Kabelbinder. Auf den Kühler, der auf die Prozessorrückseite soll, **wird eine doppelte Schicht Wärmeleitfolie geklebt**. Diese **Isolationsschicht** verhindert Kurzschlüsse durch metallenen Kontakt zwischen Prozessorrückseite und Kühlkörper. Etwas **Wärmeleitpaste auf den Chip** geben und die **Kabelbinder durch die Führungslöcher in CPU und Kühlern ziehen**. Voilà: Dieses **Sandwich** sollte gegen jeden Hitzestau helfen

Da moderne Motherboards bis zu drei mit „Fan" beschriftete Stromanschlüsse haben, sollte die Stromversorgung des zweiten Ventilators kein Problem darstellen. Ist nur ein Anschluss vorhanden, können **die jeweils roten und schwarzen Kabel jedes Lüfters in einem Stecker miteinander verdrillt** werden und gemeinsam eine Stromquelle nutzen. Wichtig ist, dass das Motherboard auf der Rückseite des Prozessorslots genügend Raum für den zusätzlichen Kühlkörper lässt. Falls nicht, kann er mit einer Metallfeile entsprechend abgeschrägt werden. Grundsätzlich gilt: Hinten möglichst schlank und platzsparend, vorne die Kühleinheit möglichst dick und leistungsfähig auswählen. (mt)



Warnung

Der Betrieb von PC-Komponenten außerhalb der Herstellerspezifikationen (also zum Beispiel Übertakten) führt zum Erlöschen der Garantie. Auch PC Joker kann selbstverständlich keinerlei Haftung für eventuell entstehende Schäden übernehmen. User mit wenig Erfahrung sollten von solchen Bastelarbeiten daher grundsätzlich die Finger lassen.

Links zum Thema

Auf den folgenden Internetseiten finden Sie Erfahrungsberichte, Diskussionsforen, Tipps und Tricks sowie Download- und Bestelladressen für Hard- und Software:

www.tweakpc.de
www.3dconcept.ch
www.tomshardware.de
www.overclockers.de
www.nickles.de
www.overclockers.com

Steuerberater für das neue Millennium

12 AKTUELLE EINGABEGERÄTE IM TEST

Sind Sie nach der Silvesternacht noch fit genug für ein Spielchen? Ihr Eingabegerät jedenfalls sollte es sein: Wir haben die neuesten Mäuse, Lenkräder, Gamepads und Sticks hart in die Mangel genommen, damit Sie auch anno 2000 noch problemlos aufspielen können.

SAITEK R100 RACING WHEEL

Kleines Sportlenkrad für kleines Geld

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

Preis: 129,– DM
inkl. Pedalerie
Online-Info: www.saitek.de

Anschluss
Force Feedback

* günstiger Preis
* klein und handlich, trotzdem stabil

* wenig griffiges Plastik
* kein Force Feedback

Mit dem „R4 Racing Wheel" (PCJ 2/99) hält Saitek den Rekord für übertriebenen Platzbedarf – jetzt stellt der Hersteller seinem rund einen halben Meter breiten Monstrum einen echten Winzling zur Seite. Nur 15,5 cm nimmt hier die Basis am Schreibtisch ein. Dank der Feststellschraube ist das Lenkrad zudem im Handumdrehen an- und wieder abgebaut. Ebenfalls klein, aber trotzdem stabil ist die Pedalerie.
Force Feedback-Unterstützung darf man bei einem Preis unter 150 Mark wohl nicht erwarten, eine Treiber-CD ebenfalls nicht: Das Gerät wird unter Windows als Standardcontroller „2-Achsen 4-Knöpfe" eingetragen. Besagte Buttons sind gut erreichbar, wobei die Daumen auf zwei Knöpfe am Lenkradkranz und die anderen Finger auf zwei Schaltwippen dahinter treffen. Wer sich nicht an wenig griffigem Plastik stört, erhält hier jedenfalls ein handliches Sportlenkrad zum fairen Preis.

AROWANA STEERING WHEEL COMPACT

Preiswerter PC-Lenker mit schwacher Ergonomie

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

Preis: 89,– DM
inkl. Pedalerie
Online-Info: www.arowana.de

Anschluss
Pedale
Force Feedback

* sehr günstiger Preis
* Lenkrad höhenverstellbar

* instabile Befestigung am Tisch
* bei angeschlossenen Pedalen nur 2 der 4 Buttons aktiv
* Schalthebel nicht erreichbar
* kein Force Feedback

Für diesen Lenker sprechen der günstige Preis, die rutschfesten Pedale und nicht zuletzt seine Höhenverstellbarkeit. Wie der Saitek-Konkurrent wird er als Standard-Joystick angemeldet und kommt daher ohne Treiber-CD aus. Der User muss zudem ohne Manual auskommen, denn der mehrsprachig bedruckte Beipackzettel im A4-Format hat diese Bezeichnung kaum verdient.
Darüber könnte man hinwegsehen, nicht aber über die mangelhafte Befestigung mittels Saugnapf: Im Eifer des Rennens löst sich das Lenkrad leicht vom Tisch. Schlimmer noch, die zwei Buttons auf der Rückseite sind nur bei nicht angeschlossenen Pedalen aktiv – kommen die Füße zum Einsatz, müssen sich die Hände mit den beiden Knöpfen auf der Lenkradvorderseite begnügen. Weil zu schlechter Letzt der Schalthebel nur erreichbar ist, wenn man eine Hand vom Lenker nimmt, sollte man von diesem Billigheimer besser gleich ganz die Finger lassen.

LOGITECH WING MAN EXTREME DIGITAL 3D

Alles was einen guten Flightstick auszeichnet, ist hier mit an Bord: die Twistfunktion für das Seitenruder, ein Acht-Wege-Coolie-Hat, sieben programmierbare Knöpfe und der obligate Schubregler. Per mitgelieferter Software lässt sich auch ein frei wählbarer Button als Shifttaste für Doppelbelegungen definieren.
Die Pflicht hat Logitechs Topmodell also schon mal bestanden und auch die Kür meistert es mit Bravour. So verhindert eine Handauflage zuverlässig Ermüdungserscheinungen, der Trigger an der Vorderseite ist genauso erstklassig verarbeitet wie der gesamte Steuerknüppel. Einzig der Coolie-Hat ist so glatt und flach, dass verschwitzte Pilotendaumen im Eifer des Gefechts schon mal abrutschen können. Außerdem ist der Stick klar für Rechtshänder ausgelegt, was ihn zumindest für einen kleinen Teil des PC-Geschwaders untauglich macht. Ansonsten: ein verlässlicher Flügelmann zum fairen Preis.

Aufwendiger Flightstick zum fairen Preis

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

Preis: 79,– DM inkl. Gameport/USB-Adapter, Wing Man Profiler Software
Online-Info: www.logitech.de

Anschluss	Gameport/USB
[illegible]	Schubregler, 8-Wege-Coolie-Hat, 7 programmierbare Knöpfe (einer als Shifttaste zur Doppelbelegung definierbar)
[illegible]	ja
[illegible]	ja
Force Feedback	nein

* komfortable Handauflage
* rutschfest, weil schwere Basis

* wenig griffiger Coolie-Hat
* nicht für Linkshänder geeignet

INTERACT CYCLONE DIGITAL

Mit diesem Stick erwirbt Interact den Joker-Orden für Verdienste um die Randgruppenintegration: Die Kontrollen an der Basis, namentlich die vier Buttons, der Schubregler und die Shifttaste, sind seitenverkehrt doppelt vorhanden und somit für Links- und Rechtshänder gleichermaßen gut erreichbar. Die insgesamt neun Knöpfe dieses Modells lassen sich programmieren, die dazu nötige Software kann sogar per eigenem Button am Sticksockel jederzeit aus dem Spiel heraus aufgerufen werden.
Der Acht-Wege-Coolie-Hat und die vorhandene Twistfunktion (Drehen des Sticks an der Längsachse) prädestinieren den Cyclone geradezu zum Einsatz als Flightstick. Die beidseitige Handauflage beugt auch hier Ermüdungserscheinungen bei Langstreckenflügen vor, lediglich der unergonomische Plastiktrigger an der Griffvorderseite trübt den ansonsten sehr positiven Gesamteindruck.

Finessenreicher Joystick für Links- und Rechtshänder

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

Preis: 99,– DM inkl. Gameport/USB-Adapter und Game Profiler Software
Online-Info: www.interact.de

Anschluss	Gameport/USB
[illegible]	Schubregler, 8-Wege-Coolie-Hat, 9 programmierbare Knöpfe (per Shift-Taste doppelt so viel)
[illegible]	ja
[illegible]	ja
Force Feedback	nein

* für Links- und Rechtshänder gleichermaßen gut geeignet
* komfortable Handauflage

* unergonomischer Plastiktrigger

GRAVIS DESTROYER

Der „Gravis Analog Pro" setzte einst Maßstäbe und avancierte zu einem der beliebtesten Steuerknüppel am PC – der Firmenname bürgt seither für Qualität. Doch der Glanz alter Tage beginnt zu verblassen, zumindest in Anbetracht dieses Schmalspursticks: Für kleine Geldbeutel konzipiert, bietet der Destroyer läppische zwei Buttons (einen Trigger und einen Feuerknopf auf der Griffoberseite) sowie einen Schubregler. Eine Twistfunktion für Seitenruder ist nicht vorhanden und das Gerät somit zum Einsatz in Flugsimulationen trotz Schubregler denkbar schlecht geeignet.
Gut, bei einem Preis von nur 30 Mark lässt sich all das und die insgesamt billig wirkende Verarbeitung wohl verschmerzen, doch eine Handauflage hätte trotzdem drin sein können. So aber wird der Destroyer womöglich seinem Namen auf unvorhergesehene Art gerecht: als Zerstörer des guten Rufs seines Herstellers.

Schmalspurstick für schmale Budgets

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

Preis: 30,– DM
Online-Info: www.gravis.de

Anschluss	Gameport
[illegible]	Schubregler, 2 Buttons
[illegible]	nein
[illegible]	ja
Force Feedback	nein

* günstiger Preis
* für Rechts- und Linkshänder geeignet

* nur 2 Knöpfe, keine Twistfunktion
* billige Verarbeitung

INTERACT HAMMERHEAD FX

Dual/Analogpad mit Force Feedback Effekten

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

Preis: 99,– DM inkl. Game Profiler Software
Online-Info: www.interact.de

Anschluss	Gameport
Kontrollen	2 analoge Ministicks, 8-Wege-Steuerkreuz, 10 programmierbare Knöpfe
koppelfähig	ein
Bewegungssensor	nein
Force Feedback	ja

* dank Analogsticks auch für Rennspiele usw. gut geeignet
* gut erreichbare Buttons
* Anschluss für Netzteil vorhanden

* zu groß für Kinderhände
* Batterien/Netzteil für FF-Effekte nicht anbei

Pads mit zwei analogen Kontrollen waren lange den Konsoleros vorbehalten, jetzt bringt Interact duales Steuervergnügen auch auf den PC – Force Feedback inklusive. Neben dem digitalen Acht-Wege-Steuerkreuz sorgen hier also zwei analoge Ministicks für Kontrolle über das Spielgeschehen, was gerade bei Autorennen oder 3D-Action wie „Descent 3" ein Plus an Genauigkeit verspricht

Das exzellent verarbeitete Joypad ist für Kinderhände zwar etwas zu groß ausgefallen, doch ältere Semester haben es gut im Griff. Den Strom für die Rütteleffekte liefern zwei Batterien oder ein optional anschließbares Netzteil, leider ist nichts davon im Lieferumfang enthalten. Auch die Option, mehrere Modelle dieser Art miteinander koppeln zu können, fehlt. Das ist umso bedauerlicher, als das ansonsten baugleiche „Hammerhead Digital" ohne FF-Unterstützung dieses Feature für zehn Mark weniger liefern kann.

LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME

Handliches Joypad mit abschaltbarem Bewegungssensor

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

Preis: 99,– DM inkl. USB/Gameport-Adapter, OEM-Version „Star Wars: Rogue Squadron" und Game Profiler Software
Online-Info: www.logitech.de

Anschluss	USB, Gameport
Kontrollen	8-Wege-Steuerkreuz, 11 programmierbare Knöpfe
koppelfähig	nein
Bewegungssensor	ja
Force Feedback	nein

* Bewegungssensor jederzeit abschaltbar

* Ermüdungserscheinungen durch Bewegungssensor

Ein Acht-Wege Steuerkreuz, elf programmierbare Buttons und ein insgesamt positiver Eindruck: Sämtliche Knöpfe sind gut erreichbar, das Pad liegt recht angenehm in der Hand. Außerdem beherrscht es den (auch nicht mehr ganz neuen) Kniff, durch schiere Neigung Steuerbefehle an den Rechner weitergeben zu können. Weil der Spielbetrieb über Bewegungssensor bei längerer Anwendung fast zwangsläufig zu Ermüdungserscheinungen führt, darf diese Funktion per Knopfdruck deaktiviert werden – auch, um ungewollte Cursorbewegungen in Menüs zu vermeiden, eine praktische Option.

Alternativ offeriert Logitech das hübsch gestaltete Modell ganz ohne Sensor als „WingMan Gamepad" für 69,– DM. Für den Preisnachlass von 30 Mark muss der Kunde dann aber auch auf die OEM-Version der 3D-Action „Star Wars: Rogue Squadron" verzichten, die der teureren Ausführung beiliegt.

SAITEK P120 ACTION PAD

Preisgünstiges Digitalpad mit (de-) montierbarem Ministick

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

Preis: 29,– DM

Online-Info: www.saitek.de

Anschluss	Gameport
Kontrollen	8-Wege-Steuerkreuz, 6 Knöpfe
koppelfähig	nein
Bewegungssensor	nein
Force Feedback	nein

* sehr günstiger Preis
* abnehmbarer Ministick am Steuerkreuz

* Buttons nicht programmierbar
* billige Verarbeitung

Wenn der Preis entscheidet, spielt hier die Musik: Das jüngste Joypad aus der großen Saitek-Familie liegt durchaus gut in der Hand. Okay, vier Knöpfe und zwei problemlos erreichbare Trigger auf der Vorderseite sind zwar nicht gerade üppig, aber für die meisten Spiele allemal ausreichend. Und für unter 30 Mark bringt das Acht-Wege-Steuerkreuz sogar eine Besonderheit mit: In Sekundenschnelle kann ein Ministick aufgepfropft oder wieder abgenommen und in der Geratefront verstaut werden!

Treiber werden nicht mitgeliefert, das P120 trägt man unter Windows als Standardcontroller ein. Und hohe Verarbeitungsqualität sollte man zum Spartarif auch nicht erwarten: Die Plastikgriffe sind zwar aufgeraut, doch insgesamt wirkt der Steuerknochen so billig wie er ist. Eine günstige Alternative für Gelegenheitsspieler; Profizocker werden ohnedies mehr in ihr Werkzeug investieren wollen

MICROSOFT SIDEWINDER DUAL STRIKE

Das vielleicht innovativste Produkt im Test war diese „eierlegende Wollmilchsau" aus der Gates-Factory: Maus, Tastatur und Pad auf einem einzigen Gerät vereint und das noch speziell für 3D-Egoabenteuer geeignet – kann das gut gehen? Es konnte nicht
Der rechte Arm des Pads ist hier per Gelenk frei drehbar und stellt somit den für die Änderung der Blickrichtung zuständigen Mausersatz dar. Dirigiert wird die Spielfigur mit dem Acht-Wege-Steuerkreuz auf der linken Seite, der hiesigen Alternative zu den Cursortasten der Tastatur. Bloß ist die gute alte Kombi aus Maus und Keyboard noch immer vorzuziehen, denn selbst die besten „Egomanen" der Redaktion erzielten mit dem Dual Strike in der Praxis nur erbärmliche Ergebnisse
Wie sollte es auch anders sein, wenn präzises Steuern selbst nach stundenlanger Einarbeitung nicht möglich ist? Speziell gezielte Drehungen um 90 Grad sind kaum machbar: Während die Maus dazu einfach in die richtige Position geschoben wird, muss hier bis zum Anschlag eingelenkt werden, damit die Figur sich dreht. Im richtigen Moment gilt es dann die Rotation zu stoppen und wieder in die Ausgangsposition zurückzulenken – ein schier aussichtsloses Unterfangen! Als Digi-Alternative zur klassischen Daumenschraube können wir dem MS-Teil aber zumindest in SM-Kreisen eine gewisse Zukunft voraussagen

Missglücktes Eingabedevice für 3D-Shooter

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

Preis: 129,– DM

Online-Info: www.microsoft.de

Anschluss	USB
Kontrollen	drehbarer Griff 8-Wege-Steuerkreuz, 9 Knöpfe (6 davon programmierbar
Koppelfähig	nein
Bewegungssensor	nein
Force Feedback	nein

* Bedienung mehr als gewöhnungsbedürftig
* Verarbeitung nicht auf Microsoft-Niveau
* hoher Preis

1813 Völkerschlacht DV 71,90
Abomination DV 82,90
Age of Empire Gold Edition DV 42,90 / DV 76,90
Age of Empires 2 DV 78,90
Age of Wonders * DV 75,90
Aliens vs. Predator DV 72,90
Amerzone DV 72,90
Anachronox * i.V.
Anno 1602 Königsed. DV 59,90
Im Namen d.Königs DV 31,90
Anstoss 3 * DV 76,90
Armored Fist 3.0 DV 74,90
Atlantis 2 DV 78,90
Autobahn Raser 2 DV 59,90
B-17 Flying Fortress 2 * i.V.
Baldurs Gate DV 52,90
Doublepack DV 56,90
Legenden d.Schwertk. DV 32,90
Battlezone 2 * DV 75,90
Bling 2 DV 71,90
Black & White * i.V.
Blade * DV 72,90
Bundesliga Man. 2000 * DV 72,90
Bundesliga Stars 2000 DV 82,90
Catan -Die erste Insel DV 72,90
CIV. 2 -Test of Time DV 64,90
F/A-18 * DV 72,90
Fallout 2 DV 39,90
Faust DV 78,90
Fifa 2000 DV 81,90
Final Fantasy 8 * DV i.V.
Fireteam * DV 79,39
Flanker 2.0 * DA 77,90
Flight Simulator 2000 DV 101,90
Professional Edition DV 129,90
Flight Unlimited 3 DV 72,90
Ford Racing * DA 76,90
Freespace 2 * DV 72,90
FS German Airports DA 49,90
Gabriel Knight 3 * DV 71,90
Giants * DV 72,90
Gorky 17 DV 74,90
Gothic * i.V.
Grand Prix 3 * i.V
Grand Prix 500 DV 72,90
GTA 2 DV 75,90
GTA 1 Doublepack DV 61,90
Half Life deutsch
Game o.t. year Edition DV 54,90
Opposing Force * DV 41,90
Halftime DV 24,90
Halflife Team Fortress 2 * i.V
Hazard * DA 73,90

C & C 3 DV 86.90 EV 89.90

CIV. Call to Power DV 76,90
Close Combat 4 * i.V.
Confl.Freespace Battlep. DV 39,90
Creatures 3 * DV 79,90
Creatures Abenteuer * DV 42,90
Cromagnon * DV 72,90
Daikatana * DV 78,90
Dark Project GOLD * DV 43,90
Dark Reign 2 * DV 75,90
Darkstone DV 74,90
Delta Force DA 74,90
Delta Force 2 DA 74,90
Der Verkehrsgigant * DV 76,90
Descent 3 DV 71,90
Deus Ex * i.V.
Diablo 2 * DV 78,90
Die Siedler 3 DV 59,90
Doublepack DV 83,90
Geh. der Amazonen DV 46,90
Mission CD DV 19,90
Die Völker DV 75,90
off AddOn DV 28,90
Discworld Noir DV 76,90
Drakan DV 77,90
Driver DV 83,90
DSF Fussballman. 2000 * DV 49,90
Dungeon Keeper 2 DV 82,90
Horny Figur 21,90
Earth 2150 DV 72,90
Earthworm Jim 3D * DV 67,90
East Front 2 * DA 79,90
European Air War DV 52,90
F-22 Lightning 3 DV 71,90
Heroes of Might + M. 3 DV 74,90
off AddOn * DV 54,90
Hidden & Dangerous DV 74,90
Homeworld DV 73,90
Hugo Wintergames 3 * DV 39,90
Imperium Galactica 2 * DV 82,90
Indiana Jones 5 DV 74,90
Interstate 82 * DV 78,90
Jagged Alliance 2 DV 72,90
Kicker DV 72,90
Killer Loop * DA 61,90
Le Mans 24 * DV 72,90
Legacy of Kain DV 84,90
Links LS 2000 * 87,90
Loose Cannon * i.V
Lula Flipper * 46,90
Lula Inside DV 29,90
Madden NFL 2000 DA 72,90
Mankind 1.5 DV 71,90
Max Payne * i.V
Medicopter 117 DV 42,90
Messiah * 73,90
Metal Fatigue * i.V
Midtown Madness DV 72,90
Might + Magic 7 DV 75,90
Mission Impossible * DV 75,90
Monopoly 2000 * DV 67,90
Nascar 2000 * DA 49,90
Nascar 3 DA 49,90
Nations * DV 72,90
NBA Basketball Foxsport * 75,90
NBA Inside Drive 2000 DV 39,90
NBA Live 2000 * DV 72,90
* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht
Tel. 09674-1279

OKAY SOFT Spiele Versand
92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 news -8405 info@okaysoft.de

LOW BUDGET
Abe's Exodus 27,90
Airline Tycoon Pack * 38,90
Anstoss 2 Gold Edition 37,90
Baphomets Fluch 21,90
Baphomets Fluch 2 21,90
Bundesliga Champ. Pack 34,90
C+C 1 -Megabox 33,90
C+C 2 -Megabox 63,90
C64-Spielesammlung 14,90
Caesar 3

TOP TITEL
Asheron's Call US 119,90
Battlezone 2 * 75,90
Bundesliga Man. 72,90
Daikatana EV* 82,90
Diablo 2 * 78,90
Delta Force 2 74,90
Earth 2150 72,90
Fifa 2000 81,90
Flight Sim. prof. 129,90
Gabriel Knight 3 * 71,90
GTA 2 75,90
Homeworld 73,90
Indiana Jones 5 74,90
Nocturne 75,90
Pharao 78,90
Rayman 2 73,90
Rogue Spear EV 79,90
Soldier of Fortune* 78,90
Theme Park World* 79,90
versandkostenfrei ab DM 199.- Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse 4.98
PlayStation 245.
Dino Crisis 78,90
FIFA 2000 83,90
Final Fantasy 8 96,90
Formel 1 '99 83,90
Gran Turismo 2 * 83,90
Resident Evil 3 US 125,90
Tomb Raider 4 * 96,90
DreamCast 499.-
House o.t. Dead 2 + Gun 132,90
Soul Calibur 84,90

LOW BUDGET
Starcraft
HARDWARE
Bleem! 79.90 PlayStation Emulator
Sammlungen
Gold Games 3 DV 29,90
Gold Games 4* 52,90

Mo-Do. 8-18:00 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 9-13:00, Mittwoch-20:00 Uhr, Nachnahme 9,90 +3 Zkg.
Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft
Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys.
OKAYSOFT.DE
bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse:
EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG
Versand im Sicherheitskarton. Stammkunden können gegen Rechnung beliefert werden
SERVICE SEIT 1989
Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info, Vorbestellungen ändern kein Problem.

Need for Speed 4 DV 75,90
NHL 2000 DV 74,90
NHL 2000(Foxsport) * 75,90
No one lives forever * i.V.
Nocturne DV 75,90
Nox i.V
Off Road Challenge * 68,90
Outcast DV 79,90
Panzer Elite * DV 72,90
Panzer General 4 DV 76,90
Pharao DV 78,90
Phoenix * DA 67,90
Planescape Torment * DA 72,90
Police Quest SWAT 3 * DV 72,90
Prince of Persia 3D DV 76,90
Pro Pinball Fantastic J * DV 6 90
Railroad Tycoon 2 Pack * DV 4 90
Rainbow Six GOLD DA 62,90
Rally Champions '99 * DV 74,90
Rayman 2 DV 73,90
Red Baron 3D DV 49,90
Revenant DV 79,90
Revolt DA 71,90
Road to Moscow * DV 74,90
Rogue Spear DV 75,90
Roller Coaster Tycoon DV 55,90
off AddOn DV 41,90
Saboteur * i.V.
Sega Rally 2 * DA 76,90
Seven Kingdoms 2 DV 74,90
Shadow Company DV 74,90
Shadowman DV 76,90
Shanghai 2nd Dynasty * DV 44,90
Sheep DA 76,90
Shogun * DV 72,90
Sim City 3000 DV 82,90
Slave Zero * DV 72,90
Soldier of Fortune * DA 75,90
South Park DA 71,90
South Park Luv Shack * DA 77,90
Spirit of Speed * DV 67,90
Star Trek Armada * DV 75,90
Der Aufstand DV 75,90
Insurrection * DV 78,90
Klingon Academy * i.V
Secret o Vulcan Fury * i.V
Starfleet Command DV 72,90
Voyager * DV 75,90
Birth of Federation DV 71,90
Star Wars Dunkle Bed. DV 68,90
Jedi Knight+Mis. DA 42,90
Magie eines Mythos DV 45,90
Racer DV 65,90
X Wing Alliance DV 7 90
Starcraft Broodwar DV 36,90
Starlancer i.V
Supreme Snowboard * DV 75,90
Swing Plus DA 39,90
System Shock 2 DV 74,90
Tarzan DV 68,90
Thandor Die Invasion * DV 71,90
The Next Tetris DA 5 90
T. Nomad Soul -Omikron DV 82,90
The Sims i.V
Theme Park World * DV 79,90
Tomb Raider 4 * DV 95,90
Tonic Trouble DA 73,90
Ultima 9 -Ascension * DV 76,90
Ultima Onl. Second Age DV 74,90
Unter schwarzer Flagge DV 81,90
Urban Chaos * DV 81,90
USAF Jets DV 72,90
Vampire DV 75,90
Wall Street Tycoon * DA 73,90
Wheel of Time * DV 76,90
Wizardry 8 * i.V
Worms Armageddon DV 52,90
X Beyond the Frontier DV 73,90
X-Files The Game DV 76,90
You don't know Jack 2 DV 66,90

IMPORTE: US- & ENGLISCH
Quake 3 * US - Version 74.90 -Elite Edition i.V.
Age of Empires 2 EV 82,90
Aliens vs Predator EV 83,90
Amen * EV i.V.
Asheron's Call US 119,90
Championship Man. 3 EV 77,90
Close Combat 3 US 98,90
Codename Eagle EV 68,90
Daikatana * EV 82,90
Darkstone EV 84,90
Delta Force 2 US 105,90
Diablo 2 * EV i.V.
Drakan US 77,90
Everquest US 1 9,90
Freespace 2 US 95,90
Flight Sim 2000 prof. EV 139,90
HL Opposing Force * EV 42,90
Heroes o.M+M 3AddOn US 69,90
US 88,90
Legacy of Kain EV 81,90
Mechcommander Gold EV 73,90
NBA Live 2000 US 97,90
NHL 2000 US 98,90
Nocturne US 84,90
Panzer Elite * EV 78,90
Rainbow Six GOLD EV 59,90
Rogue Spear EV 79,90
Shadow Company EV 79,90
Shadowman EV 81,90
Skout US 69,90
Soldier of Fortune * EV i.V.
Star Trek Starfleet Com. US 85,90
Starsiege Universe EV 87,90
System Shock 2 EV 79,90
Triple Play Baseb. 2000 US 82,90
Trophy Bass 3D EV 26,90
Ultima 9 Ascension * US 29,90
Dragon Edition * US 185,90
Unreal Tournament * EV 68,90
Warcraft 2 Battle Net Ed US 62,90
WCW Nitro EV 59,90
Wheel of Time EV 79,90
World War II GI EV 59,90

Ultima 9* DV 76.90 US 129.90 Dragon Edition 185.90
Messiah * 73.90
Unreal Tournament* 68.90
Tomb Raider 4* 95,90
Indiana Jones 5* 74.90
The Wheel of Time
Wheel of Time EV 79.90 DV 76.90
Half-Life AddOn DV 41.90 EV 42.90 Life-OPPOSING FORCE
NHL 2000 DV 74.90
FiFa 2000 DV 81.90
NBA 2000* DV 76.90
Age of Empires II US 105.90 EV 82.90 DV 78.90
JETZT vorbestellen:
Resident Evil 3
Team Fortress 2
Prey, Amen
Max Payne
Daikatana
Duke Nukem Forever

MICROSOFT INTELLI MOUSE EXPLORER

Kugelloses Spitzenmodell der MS-Mausfamilie

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

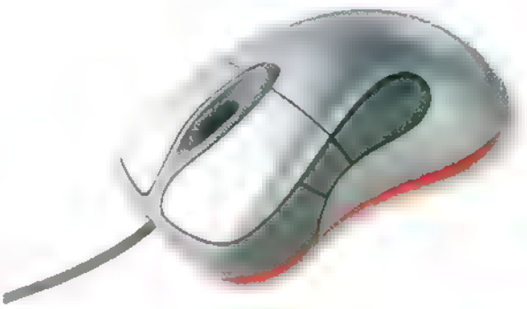
Preis: 129,– DM inkl. Adapter von USB auf PS/2 und 5 Jahre Garantie
Online-Info: www.microsoft.de

Anschluss	USB, PS/2
Tasten	5
Mausrad	ja
Technik	Intelli Eye (kugellos)

* zwei zusätzliche seitliche Tasten
* ergonomisch gewölbte Form
* keine Abnutzungserscheinungen weil keine Kugel

* keine raue Seitenfläche wie bei „Intelli Mouse Pro"
* nicht für Linkshänder geeignet
* funktioniert nicht auf spiegelnden Oberflächen

Nie mehr Kugel und Rollen putzen, keine Abnutzungserscheinungen durch viele Roll-Kilometer. Microsofts Intelli Eye Technologie machts möglich. An die Stelle der üblichen Kugel tritt hier (wie auch in der Intelli Mouse mit Intelli Eye) eine Digitalkamera, die 1500-mal in der Sekunde den Untergrund abtastet. Aus den Unterschieden zwischen den Bildern errechnen sich die Mausbewegungen.
Das funktioniert prinzipiell auf jedem Untergrund, sogar auf einem weißen Blatt Papier. Spiegelnde Oberflächen mag die Kamera allerdings nicht, weswegen herkömmliche Mousepads lackierten Tischoberflächen immer noch vorzuziehen sind. Neben dem obligatorischen Scrollrad hat man dem Highend-Nager zwei seitlich links angebrachte Tasten spendiert, macht insgesamt fünf Stück. Schade bloß, dass die angenehm rauhe Seitenfläche der „Intelli Mouse Pro" hier edlem Silberdesign weichen musste.



MICROSOFT INTELLI MOUSE MIT INTELLI EYE

Kugellose Variante der MS-Standardmaus

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

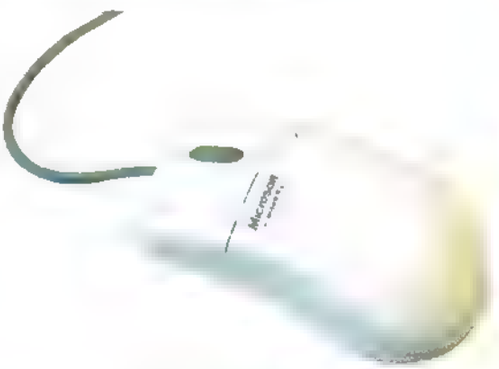
Preis: 109,– DM inkl. Adapter von USB auf PS/2 und 5 Jahre Garantie
Online-Info: www.microsoft.de

Anschluss	USB, PS/2
Tasten	3
Mausrad	ja
Technik	Intelli Eye (kugellos)

* flach, aber ergonomisch
* keine Abnutzungserscheinungen, weil keine Kugel

* kaum preiswerter als das Spitzenmodell
* funktioniert nicht auf spiegelnden Oberflächen

Außerlich weder in Form noch Farbe von Microsofts Standardmaus zu unterscheiden, birgt die Intelli Mouse mit Intelli Eye – der Namenszusatz verrät es schon – ihr Geheimnis an der Unterseite. Statt der allgemein üblichen Kugel wartet auch hier die optische Intelli Eye Technologie. Wie also erklärt sich die Preisdifferenz von 20 Mark zur Explorer?
Nun, es fehlen die beiden seitlichen Tasten, die ergonomisch gewölbte Form und der Silber-Look – also eine ganze Menge. Andererseits werden mangels Buckel auch Linkshänder mit diesem Modell glücklich, zumal die beiden zusätzlichen Tasten der Explorer softwareseitig bisher ohnehin kaum unterstützt werden. Es ist zwar nicht so schön und auch nicht griffiger als der Top-Nager, wirkt dafür aber sogar eine Spur solider in der Verarbeitung. Fazit: Billiger kann manchmal wirklich besser sein; alles eine Frage des Geschmacks.



MICROSOFT CORDLESS WHEEL MOUSE

Kabellose Funk-Maus mit Steuerrad

Ergonomie
Verarbeitung
Installation
Lieferumfang

Preis: 79,– DM inkl. 2 Batterien
Online-Info: www.microsoft.de

Anschluss	PS/2
Tasten	3
Mausrad	ja
Technik	kabellos (Funk)

* kabellos, dank Funk-Technologie
* Kabelsalat unter, statt auf dem Schreibtisch
* keine Sichtverbindung zwischen Empfänger und Maus erforderlich

* funktioniert nur im 1,5 m Radius zum Empfänger
* langweiliges Design
* Batterien erforderlich

Logitech hat es mit dem „Cordless Mouse Man Wheel" (PCJ 9/99) vorgemacht, jetzt setzt auch Microsoft bei seiner ersten kabellosen Maus auf Funk-Technologie. Im Gegensatz zu Infrarotvarianten ist dabei keine direkte Sichtverbindung zwischen Eingabegerät und Empfänger erforderlich. Letzterer kann also dezent unter dem Schreibtisch verschwinden. Die Maus muss allerdings in einem Radius von 1,5 Metern zum Empfänger bleiben, womit auch nicht mehr Bewegungsfreiraum geboten wird als bei an der Leine gehaltenen Nagern.
Beim Betrachten des Drei-Tasten-Modells (das Rad fungiert als dritte Taste) drängt sich freilich die Frage auf, ob der zuständige Designer im Urlaub oder nur unmotiviert war: Ödes Computergrau und eine einfallslose Form – weshalb wurde nicht einfach der bewährte Look der Intelli Mouse übernommen? Immerhin eignet sich der schnurlose „Raddampfer" auch für Linkshänder.

Game It!

0180/522 53 00
Mo-Fr 7-20 h
Sa 9-16 h
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.com
email: Info@gameit.com
Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version inkl. Service

Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20.- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand DM 9,99 + 3,- Postgebühr ab DM 180,- frei
Vorkasse / Scheck DM 4,99 ab DM 180,- frei

Preise Stand 15.11.99 * = noch nicht verfügbar am 15.11.
N = Neu im Programm P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D

Titel des Monats Dezember:

Tomb Raider 4*
99,99 inkl. Versand

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Age of Empires 2 (gilt nur vom 1.–18.12.99)	69,99
außerhalb dieser Zeit	79,99
Baldurs Gate + Mission	44,99
C&C 3 versandfrei	89,99
+dto. & Dashboard	149,99
Diablo 2*	79,99
+dto. & Dashboard	139,99
GTA 2	69,99
Homeworld	74,99
Pharao (=Caesar 4)*	74,99
Sega Rally 2*	69,99
Thandor*	64,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

CD ROM

Earth 2150 69,99
Flight Pack* siehe Sonderfeld
Flugsims siehe Sonderfeld

Geheimtip des Monats
Tarzan* 64,99

Versandkostenfrei!!

Bundesliga Stars	89,99
C&C 3	89,99
C&C 3 engl.	89,99
C&C 3+Dashboard	149,99
Dungeon Keeper 2	89,99
Fifa 2000	89,99
NBA 2000	79,99
NHL 2000	79,99
Tomb Raider 4*	99,99

www.gameit.com

- Noch mehr Auswahl
- aktueller als diese Anzeige
- bequem bestellen!
- Links ohne Ende

Unreal Tournement* 69,99

Quake 3* 74,99

Sofort bestellen = Sichere Lieferung

Dreamcast, Playstation & N64 führen wir auch!

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Bleem PSX Emulator 69,99 N
CH Products
Force FX Feedback
Pedals
Gravis
Gamepad
Interceptor Gamepad
Gamepad Pro (auch U
Grip System
Analog Pro
Microsoft Sidewinder
Gamepad Pro
Dual Strike
Force Feedback 199,99
Intellimouse
Intelli Eye
Cordless Wheel Mouse
Internet Keyboard
Natural Keyboard Pro
Thrustmaster
Charger Lenkrad
Formel 1 Sprint Wheel 129,99
Nascar Super Sport 149,99
Formula T2 Lenkrad 169,99
Premier Pad 29,99
Top Gun Joystick 119,-
Guillemot
Race Leader Lenkrad FF 179,99
Ferrari Lenkrad 94,-
Ferrar FF Lenkrad

Saitek

Dashboard	69,99
Pad P 2000 Freestyle	59,99
Cyborg 3D Digital Pad	54,99
SP550 (Stick & Pad)	59,99
Cyborg 3D Digital Stick	54,99
Cyborg 2000	54,99
X-36 Flightstick	
+ Schubkontrolle	189,99
R100 Wheel	89,99
R4 Racing Wheel	129,99
R4 Force Feedb Wheel	129,99
Game Mouse 1	49,99
Game Mouse 2	89,99
USB Hub	69,99

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD

Creative Labs
SB 128 PCI 99,99
SB Live Value PCI 139,99
dto. +4 Point S
SB LIVE PC
Diamond Viper
Guillemot

Action Figuren

Crash Bandicoot je	24,99
Metal Gear Solid je	24,99
Quake II	29,99
Resident Evil je	24,99
Spawn je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Wing Commander je	19,99

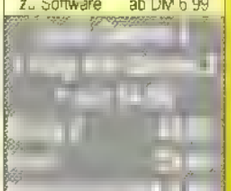
LÄDEN

Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

06667 Weißenfels
Nikolaistr. 1 03443/302073
10178 Berlin
Games Mitte
Poststr. 12 030/2472174
10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
Ehrenfelder Am Tierpark 030/51097820
10627 Berlin
JE Games Charlottenburg
Schillerstr. 42 030/3274374
12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 35 030/6222011
12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 030/85989222
12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100 03072325248
13435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 030/40300777
13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 030/4330332
13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43 44 030/38304723
14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188a 03322/239954
16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 03302/272706
19322 Wittenberge
Amtstein 1
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 04131/735386
34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden
Obere Königstr. 3 5 0561/7392030
Doppelte Disziplin New York
35625 Hüttenberg
Hauptstr. 145 06403/7790078 neu
63667 Nidda
Am Wehr 6 06043/960915
64283 Darmstadt
9 06151/28860
64625 Bensheim
Schulgasse 4 06251/581564
66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden
Marktstr. 4 06332/905170
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 06331/92941
67227 Frankenthal
06233/63478
70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 0711/550.595.50
71032 Böblingen
Poststr. 36 07031/237140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 07274/78045
76829 Landau
Lindenbrunnstr. 9 A 06341/930570
78647 Trossingen
S+S Computerwelt
Dr. Karl-Kübler-Str. 8 07425/943840
79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 0761/292 69 50
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 08331/497799
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 08382/1255
88212 Ravensburg
Marktstr. 2 0751/3528352
89073 Ulm
Hafengasse 23
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 09621/48760
95028 Hof
Pfarrstr. 1 09281/141490
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 09231/66650

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele
0190 / 873 268 24
PC-Spiele
0190 / 873 268 25
Computer
0190 / 882 419 33
Internet
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99



Verspielt in

1960
1970
1980
1990
2000

Gaming: gestern, heute und im neuen Jahrtausend

Historische Links

www.8bit-museum.de ist ein gewaltiges Archiv zum Thema Computer – Auszüge finden Sie aktuell auf unserer Begleit-CD

www.tardis.ed.ac.uk/~alexios/MACHINE-ROOM/ informiert in Text und Bild über 133 Computer von 1974 bis 1994

www.emucamp.com stellt eine umfangreiche Sammlung von Emulatoren, Screenshots und Infos zu vielen Computersystemen zum Download

www.c64gg.com bietet eine alphabetisch sortierte und illustrierte Liste nahezu aller C-64-Games

info.isoc.org/guest/zakon/Internet/History/HIT.html informiert über Geschichte und Zukunft des Internets

www.mud.de ist ein Verzeichnis aller deutschen MUDs (Multi User Dungeons)

www.scene.org bietet reichlich Informationen zur Demo-Szene

www.oldskool.org/demos/explained/ klärt den Einsteiger über Grafikdemos auf

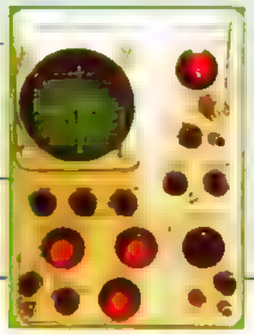
Kaum dem Teenageralter entwachsen, schon einer der weltgrößten Wirtschaftsfaktoren: Der Erfolg des Digi-Gamings ist nicht aufzuhalten! Doch oft zeigt erst der Blick zurück den Weg nach vorne – auf den nächsten Seiten beleuchten wir ausführlich die vergangene und künftige Entwicklung in Sachen virtuelle Unterhaltung.

Der Mensch lebt bekanntlich nicht von Brot allein, gespielt wurde daher schon immer. Geändert haben sich nur die Mittel: Wo im Neandertal einst Realo-Pong mit Keulen der letzte Schrei war, sind es heutzutage Computer und Konsolen. Betrachtet man die rasanten Fortschritte auf diesem Gebiet, scheint es nahezu unglaublich, dass dieses Medium erst seit wenigen Jahrzehnten den Markt belebt. Wo man noch vor 20 Jahren viel Fantasie für Text- und Blockgrafik benötigte, finden sich heute nahezu fotorealistische 3D-Welten auf dem Monitor – und das ist erst der Anfang!

Wenn die technische Entwicklung in annähernd schnellem Tempo weitergeht, rücken die Fantasien von Sciencefict-Autoren in greifbare Nähe. Immer leistungsfähigere Prozessoren, immer realistischere Darstellung, immer ausgefeiltere Kontrollmethoden, immer mehr Künstliche Intelligenz – bis zum Holodeck des Raumschiffs Enterprise scheint es nur noch ein kleiner Schritt zu sein. Der Sprung vom ersten Rollenspiel („Ich sein jetzt Säbelzahntiger, du böser Jäger") zu den aktuellen Vertretern des Genres hat mit einigen hunderttausend Jahren jedenfalls sehr viel länger gedauert..

alle Ewigkeit

1958 – Wissenschaftler entwickeln auf einem analogen Computer zur Berechnung von Projektilflugbahnen spaßeshalber die erste Pong-Variante: **Tennis for Two** wird mit einem Oszillografen als Monitor gespielt!



1962 – Informatikprofessor Steve Russel erstellt auf einem Uni-Großrechner **Space War** – dieser erste Space-Shooter wird von Atari in den 70-er Jahren als Spielautomat und für die Heimkonsole VCS 2600 umgesetzt

1969 – Nach einem Jahr Planung werden im **ARPANET** testweise erstmals vier Rechner miteinander verknüpft – doch bereits beim Buchstaben G des Worts LOGIN stürzt der Internet-Vorläufer ab!

1971 – Zwei Jahre nach der Firmengründung stellt Intel die erste CPU vor Das **Modell 4004** kommt mit 2300 Transistoren aus – knapp 25 Jahre später sollten es im Pentium 2 bereits über 7,5 Millionen sein!

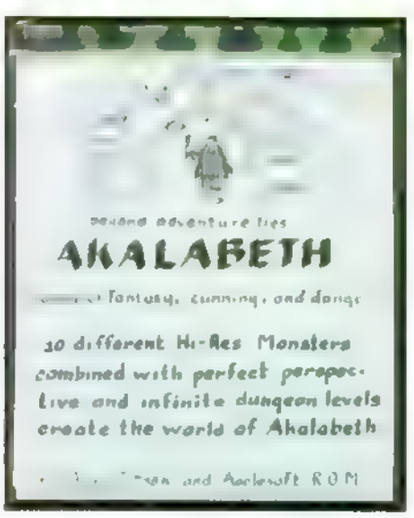
Spielentwicklung im Wandel

Die Art und Weise, ein Spiel zu entwickeln bzw. unters Volk zu bringen, hat sich im Lauf der Jahre drastisch verändert. Als Richard Garriott alias „Lord British" während seiner Studienzeit 1980 den Ultima-Vorläufer *Akalabeth* für den Apple II programmierte, verteilte er das Game noch mit fotokopierter Anleitung in Plastiktütchen! Von den handnummerierten Exemplaren der ersten Version wurde er „nicht einmal zwölf Stück" los. Auch das erste Grafikadventure der späteren Sierra-Chefin Roberta Williams erschien 1980 im schmucken Gefrierbeutel – der von ihrem Ehemann Ken stammende Apple II-Programmcode für *Mystery House* umfasste stolze 16 KB.

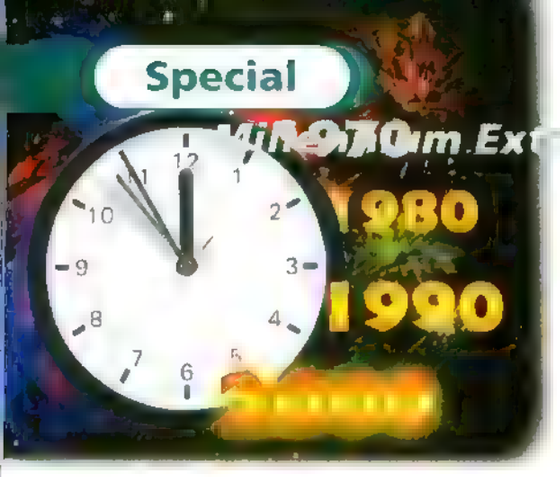
Inzwischen gibt es für derlei Ware natürlich mehr Kunden, aber eben auch viel mehr Konkurrenz. Das Budget für aktuelle Spielentwicklungen erreicht bisweilen zweistellige Millionenhöhe: Da treten Hollywoodstars in den Zwischensequenzen auf, da arbeitet man in sündhaft teuren Motion-Capturing-Studios an ultrarealistischen Bewegungsabläufen und zieht professionelle Synchronsprecher zur Lokalisierung für alle erdenklichen Märkte heran. Und von aufwendigen Marketingmaßnahmen wie Fernseh- oder Kinowerbung konnten Richard, Roberta und Co. seinerzeit ebenfalls nur träumen. Die Kehrseite der Medaille: Nicht nur der Umfang der Spiele ist immens angewachsen, auch die Anforderungen an die Hardware werden stetig höher. Mehrere Gigabyte auf mehreren CD-ROMs sind schon jetzt keine Seltenheit mehr, bald können nur noch DVDs die Datenflut bewältigen. Auch die rasante Entwicklung in Sachen 3D-Beschleuniger oder Prozessortakt wird von den Gamedesignern dankbar aufgegriffen. Doch die Geister, die man rief, wollen jetzt auch spuken. Wegen der Vielzahl an Rechnerkonfigurationen und Hardwareanbietern haben Betatester, Patches und Bugfixes derzeit schon Hochkonjunktur. Ohne Maß und Standardisierung mag hier echtes Chaos drohen... (st)

„Film und Spiel werden immer weiter verschmelzen – das bedeutet für uns mehr Arbeit und für den Konsumenten mehr Spaß!"

(David Perry von Shiny Entertainment, wo man mit „Aladdin" und „MDK" Actionklassiker schuf und gerade an „Messiah" arbeitet)



Erst auf Kassette, dann auf Diskette: Richard Garriotts Ultima-Vorläufer „Akalabeth"

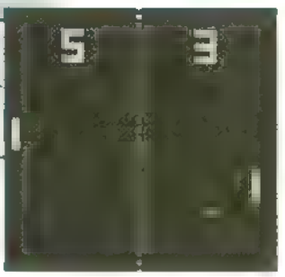


Bill Gates und Paul Allen gründen **Microsoft** und legen das Fundament für das Betriebssystem MS-DOS.

1972

Nolan Bushnell gründet Atari, um den von ihm ersonnenen Arcade-Pion er **Pong** zu vermarkten, in diesem Jahr erblickt auch die 5 25"-Diskette das fahle Licht der Großrechnermonitore.

1977

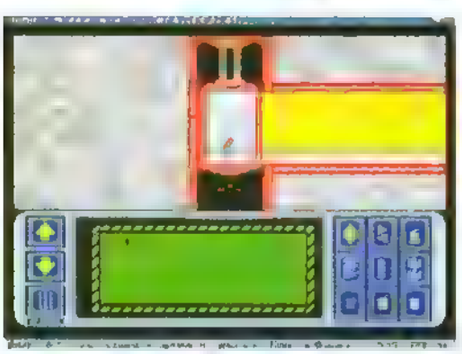


1978

Taitos Automat **Space Invaders** sorgt für Furore und wird später von Atari für das VCS 2600 konvertiert

„Langfristig glaube ich, dass sich die Technik langsamer entwickeln und die Spiele wieder mit mehr Wert auf Design und Story entworfen werden!"

(Steve Meretzky von GameFX, der für Infocom Klassiker wie „Hitchhiker's Guide to the Galaxy" schuf und gerade an „Sinistar Unleashed" beteiligt war)



Den Schlussscreen von „Impossible Mission" sahen nur die besten Zocker, das 2D-Plattformspiel war und ist bockschwer

Genres im Wandel

Digitales Gaming fand in den 70-er Jahren noch nahezu ausschließlich in der Spielhalle statt: Am liebsten hätte jeder so einen Automaten mit *Pong* oder später vielleicht *Star Wars* nach Hause geschleppt, doch die Teile kosteten fast so viel wie ein Auto. Klar, dass Arcade-Umsetzungen die ersten populären Programme für Konsolen und Heimcomputer wurden. Von Ataris VCS 2600 bis zu den Kindertagen des Commodore 64 wurden vornehmlich 2D-Plattformspiele wie *Aztec* (Data East, 1983) und *Impossible Mission* (Epyx, 1984) offeriert – die ersten PC-User waren reifer und gönnten ihrem Arbeitstier lieber gleich Rollen- und Strategiespiele, Simulationen sowie Abenteuer

Beginnen wir unsere Retrospektive also mit A wie Adventures: 1972 schuf Willie Crowther das Textabenteuer *Colossal Cave Adventure*, basierend auf dem realen Mammut-Höhlensystem in Kentucky. Hier konnte man durch eingetippte Befehle wie „gehe nach Süden" oder „öffne Truhe" auf Schatzsuche gehen – natürlich ohne Grafik, die Umgebungsbeschreibungen sorgten eher für eine Art „interaktives Lesen". Das faszinierte drei Studenten so, dass sie zwischen 1977 und 1979 das abgedrehte Zork-Szenario entwarfen – damit war Infocom geboren, noch heute eine Legende unter den Adventureschmieden. Grafik brachten 1980 erstmals die Sierra-Gründer Ken und Roberta Williams ins Spiel, wobei ihr *Mystery House* noch mit ein paar rudimentären S/W-Bildern auskam. Drei Jahre später dann die Revolution: *King's Quest* kombinierte die bislang gängige Texteingabe mit Joysticksteuerung in echter Grafikumgebung. 1984 bereicherte *The Hobbit* (Melbourne House) das Genre um Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs) mit Eigenleben, während *The Pawn* (Magnetic Scrolls, 1985) erstmals wirklich sehenswerte Optik zu bieten hatte. *Maniac Mansion* und *The Secret of Monkey Island* (Lucas Arts, 1988 und 1990) etablierten dann endgültig das Point & Click-Konzept, der Wandel vom spielbaren Buch zum Spiel-Film war vollzogen

Das wahre Vorbild für die Actionabenteuer von heute lieferte aber Infogrames 1992 mit *Alone in the Dark*: Mag die 3D-Technik mittlerweile auch antiquiert wirken, die grundsätzliche Ähnlichkeit zu modernen Bestsellern wie *Tomb Raider* (Eidos, 1997) oder *Resident Evil* (Virgin, 1997) ist nicht zu übersehen. Renderknobeleien wie *The 7th Guest* (Trilobyte, 1993) oder *Myst* (Broderbund, 1994) erwiesen sich dagegen trotz ihres Erfolges als totes Gleis – ihnen fehlte die Innovationskraft. (mt)

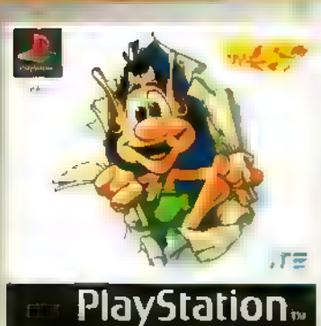
DIE NEUEN HUGO-ABENTEUER SIND DA!

Hugo™ Platin

Die neue Compilation

TEL MEDIA

ÜBER 2 MIO. VERKAUFTE SPIELE MIT DEM LEGENDÄREN TV-TROLL!

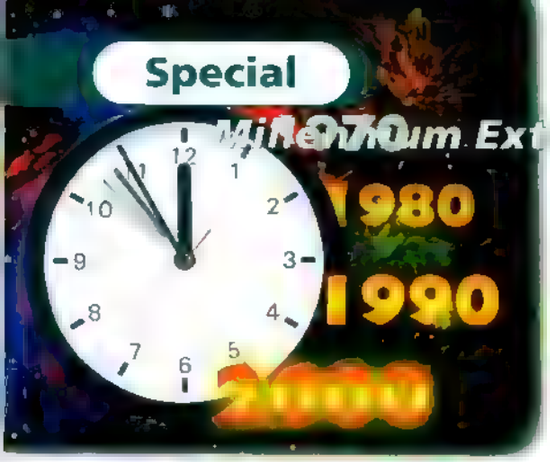


Bitte fragen Sie im gut sortierten Fachhandel nach den Hugo-Abenteuern!

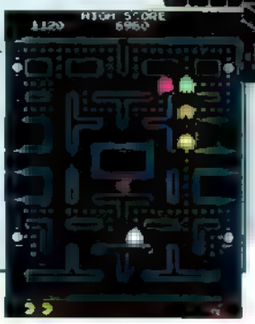
NBG MULTIMEDIA

Im Exklusivvertrieb von NBG EDV Handels & Verlags GmbH & Co. KG Brunnfeld 2 - 4 93133 Burglengenfeld Internet: http://www.nbg-online.de

Produktinfo 035



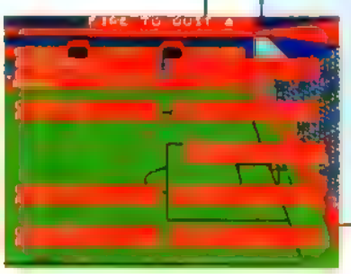
Roberta Williams und ihr Mann Ken veröffentlichen über Sierra **Mystery House** für den Apple II, der Welt erstes Adventure mit Grafik. In der Spielhalle knabbert unterdessen **Pac-Man** seine Pillen – ursprünglich hieß der Automat „Puck-Man", doch zu viele böse Buben übersprayten das P mit einem F

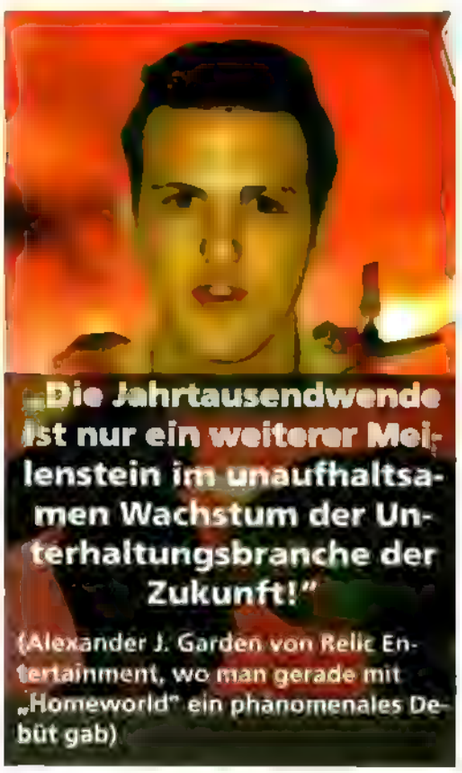


1979 1980 1981

Richard Bartle und Roy Trubshaw eröffnen den ersten Multi User Dungeon an der Universität von Essex. **MUD1** ist nach zwei glücklosen Versuchen die erste spielbare Version des Programms

Kevin Toms begründet ein neues Genre; vor seinem **Football Manager** gab es nur Quasi-Fußball auf dem Digi-Rasen. Im gleichen Jahr stellt IBM den ersten **Personal Computer** vor – mit 160 KB-Laufwerk und S/W-Monitor kostet das unter dem Kodenamen „Peanut" entwickelte Gerät ein kleines Vermögen





„Die Jahrtausendwende ist nur ein weiterer Meilenstein im unaufhaltsamen Wachstum der Unterhaltungsbranche der Zukunft!"

(Alexander J. Garden von Relic Entertainment, wo man gerade mit „Homeworld" ein phänomenales Debüt gab)

Spieldesign im Wandel

Der nächste Verwandte des Adventures ist das Rollenspiel, basierend auf dem 1974 von Gary Gygax für sein „Dungeons & Dragons" ersonnenen Konzept. Das erfolgreichste Frühwerk für entwicklungsfähige PC-Helden war sicher *Ultima*. Hier kombinierte Richard Garriott bereits 1980 Blockgrafik mit einem Parser-Textsystem zu einem echten Fantasy-Universum. Wie auch in der *Wizardry*-Serie (Sir Tech, ab 1981) reduzierte sich der eigentliche Spielinhalt zwar auf die Suche nach in Dungeons versteckten Gegenständen und dem Metzeln dabei hinderlicher Kreaturen, doch die atmosphärische Ultima-Reihe sollte im Genre lange Jahre richtungsweisend bleiben.

So gab es in *Ultima IV* anno 1985 erstmals eine Charaktergenerierung, die es dem Spieler erlaubte, durch die Beantwortung von Gewissensfragen etwas von seiner Persönlichkeit auf das Alter Ego auf dem Screen zu übertragen. Und Warren Spector bescherte mit *Ultima Underworld* (1991, Looking Glass) der Rollenspielwelt dann echte 3D-Umgebung mit realistischem Physikmodell und packender Story. Ohne diese Verschmelzung wären aktuelle Highlights wie *System Shock 2* (Looking Glass, 1999) wohl nicht denkbar. Gerade dieses Spiel repräsentiert auch einen neuen Trend zurück zu mehr Story und Tiefgang. Davor hatte die 1994 mit „Doom" von id-Software losgetretene 3D-Lawine derlei Tugenden gnadenlos überrollt, denn durch das Aufkommen von Grafikbeschleunigerkarten waren Egoshooter beinahe schon zu reinen Effektdemos verkommen. Erst Spiele wie *Unreal* (GT Interactive, 1998), *Descent 3* (Interplay, 1999) und *Half-Life* (Sierra, 1999) wiesen dann wieder in die richtige Richtung.

Wenn es um virtuellen Realismus geht, war aber ein anderes Genre wegweisend: die Flugsimulatoren. Beispielsweise galt Sublogics *Flight Simulator* bereits 1979 als Muss für Hobbypiloten mit Heimcomputer; der Nachfolger (Sublogic, 1984) ließ sogar einen Kampfmodus zu. Und Sierras *Red Baron* bot 1991 neben einem guten Flugmodell auch einen motivierenden Karrieremodus vor dem Hintergrund des Ersten Weltkriegs. Die größte Wirklichkeitsnähe versprachen freilich moderne Jet-Sims wie die seit 1990 bestehende Falcon-Reihe von Spectrum Holobyte/Microprose – nicht umsonst ist *Falcon 4.0* (1999) auch die derzeitige Genre-Referenz. Flugis mit viel Bedienkomfort, aber wenig Realitätsanspruch gibt es seit *Strike Commander* (Origin, 1993) natürlich ebenfalls, doch sind das Randerscheinungen geblieben. (mt)

Trotz Fangemeinde kein Nachfolger in Sicht: Origins Action-Flugi „Strike Commander"

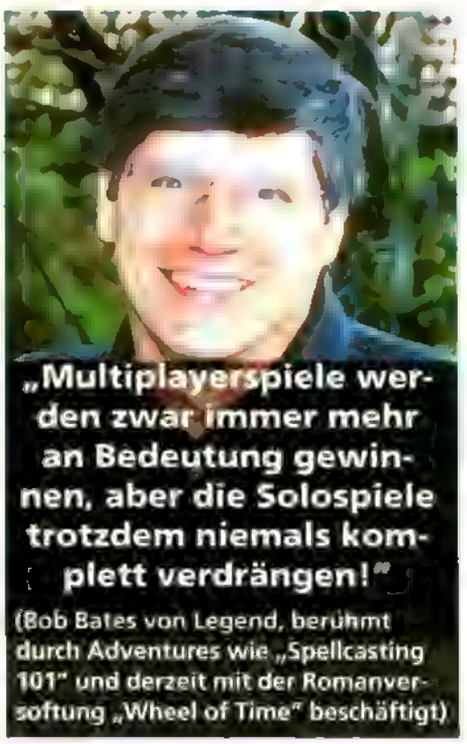
Im Februar präsentiert Intel den **80286-Prozessor**. Die 16 Bit-CPU ist mit 6, später dann 12 MHz getaktet und kann 16 MB RAM verwalten. Unterdessen simuliert Namco in **Pole Position** erstmalig die Welt der Formel 1 in der Spielhalle.

David Braben und Ian Bell erschaffen am BBC Micro den Urvater aller Space-Operas: **Elite**. Auf dem C-64 werden am 19. Dezember desselben Jahres mit **River Raid** und **Speed Racers** erstmals Computerspiele von der BPjS indiziert

1982 **1983** **1984** **1985**

Apples **LISA** ist der erste Computer mit Maus und grafischer Benutzeroberfläche. Erfunden wurde beides Jahre zuvor von Douglas Engelbart in den Forschungslabors von Xerox. Womöglich war es ein Fehler, Apple-Gründer Steve Jobs 1979 zu einer Besichtigungstour einzuladen? Derweil belegen im Mai des Jahres **Ms. Pac-Man, Pitfall, Zaxxon und Donkey Kong** die Spitzenplätze der „US-Cashbox Telespiel Charts" für die Konsolen Atari VCS und Collecovision

Im November veröffentlicht Microsoft nach zweijähriger Entwicklungsdauer **Windows 1.0**, etwa zur gleichen Zeit wird zum ersten Mal eine **CD-ROM** als Speichermedium für Computerdaten eingesetzt



„Multiplayerspiele werden zwar immer mehr an Bedeutung gewinnen, aber die Solospiele trotzdem niemals komplett verdrängen!"
(Bob Bates von Legend, berühmt durch Adventures wie „Spellcasting 101" und derzeit mit der Romanversoftung „Wheel of Time" beschäftigt)

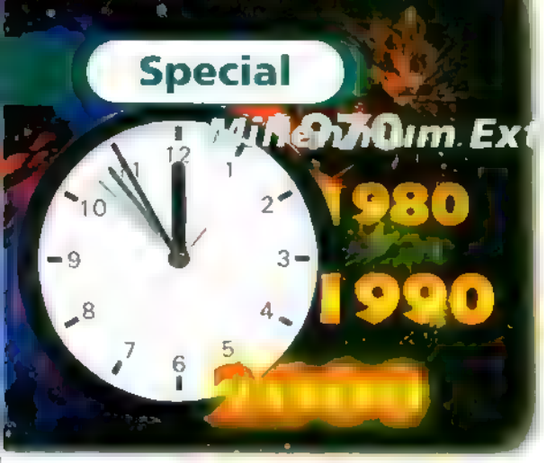
Gameplay im Wandel

Computerspiele sollten ja nicht nur im Aussehen immer realistischer sein, auch die Handlungsmöglichkeiten sollten zunehmend v elfältiger werden. So gilt etwa *Nightdriver* (Atari, 1976) als Urahn aller Rennsimulationen: Simple Begrenzungspfähle markierten den Straßenverlauf, durch schnelle Lenkreaktionen musste man versuchen auf der Strecke zu bleiben. Bis zu Gremlins *Lotus 3* von 1992 hatte sich an diesem Konzept wenig geändert, b oß gab es inzwischen auch Computergegner, Grafik und Sound hatten deutlich zugelegt. Doch im Jahr darauf veröffentlichte Microprose *Formula One Grand Prix* von Geoff Crammond auf dem PC; endlich sorgten auch auf der DOSe Boliden mit authentischer Fahrphysik und Originalstrecken für echtes F1-Feeling. Dass man es mit der Authentizität aber auch übertreiben kann, bewies Sierra 1998 mit *Grand Prix Legends*: Die historischen Rennautos waren ebenso schwer zu beherrschen wie ihre altertümlichen Vorbilder.

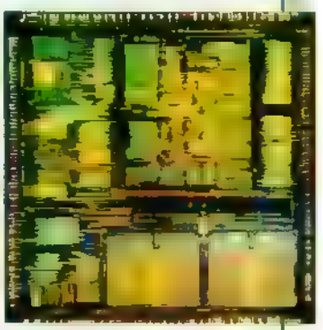
Von Natur aus komplexer sind Wirtschaftssimulationen und Strategiespiele. Okay, ganz frühzeitliche Programme wie *Kaiser* (Ariolasoft) beschränkten sich noch auf zwei, drei Entscheidungen pro Runde, doch bereits *M.U.L.E.* (Electronic Arts, 1983) ermöglichte bis zu vier Teilnehmern Handel und Ressourcenmanagement. Wahre Feldherren indessen waren und sind auf Hexfeldern daheim. Mit *Battle Isle* (im Grunde eine Neuauflage des 1988 von Hudson Soft veröffentlichten *Nectaris*) machte der Mülheimer Hersteller Blue Byte das Genre 1992 deutschlandweit populär. Als Hexfeldspezialist hatte sich da aber bereits die US-Company SSI etabliert, die 1995 mit *Panzer General* das Meisterstück ablieferte. Die Schlachten im Zweiten Weltkrieg überzeugen bis heute – kein Wunder, dass immer noch Nachfolgetitel produziert werden. Weiterentwicklungen des Rundenkonzepts finden sich u. a. in Titeln wie *UFO – Enemy Unknown* (Microprose, 1994) und *Jagged Alliance* (Sir Tech, 1995), bei denen Rollenspielelemente für zusätzliche Motivation sorgen.

Die derzeit beliebtesten Spielarten des Genres sind bekanntlich Aufbau- und Echtzeitstrategie. Erstere wurzelt in der 89-er Göttersim *Populous*, mit der Peter Molyneux seiner damaligen Firma Bullfrog zu Weltruhm verhalf. Vier Jahre danach nahm Westwood mit *Dune 2* die wichtigsten Elemente des späteren Megaseller *Command & Conquer* (Westwood, 1995) vorweg: Basenbau, Ressourcenmanagement und actionreiche Schlachten. Mittlerweile gilt die hier wie dort verwendete Draufsicht freilich als veraltet, wie neuere 3D-Highlights von *Populous: The Beginning* (Bullfrog, 1998) über *Homeworld* (Sierra, 1999) bis hin zu *Earth 2150* (Topware, 1999) eindrucksvoll belegen. Die Aufbaufraktion scheint dagegen nach wie vor mit zwei Dimensionen auszukommen und hat sich seit Sid Meiers *Civilization* (Microprose, 1991) weniger augenfällig weiterentwickelt. Obwohl in der *Siedler*-Serie (Blue Byte, seit 1994) oder in *Anno 1602* (Sunflowers, 1998) nun ebenfalls in Echtzeit taktiert wird. (mt)

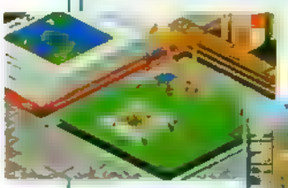
Ein Klassiker der Wirtschaftsstrategie: M.U.L.E. hat bis heute seine Fans

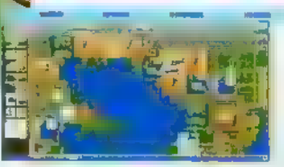


Im Juni stellt Intel den **80386-Prozessor** mit 16 MHz vor



Intels neues Flaggschiff ist seit April der **80486**, Peter Molyneux und Bullfrog begründen mit dem göttlichen **Populous** das Genre der Echtzeitstrategie, Maxis sorgt mit dem virtuellen Städtebau **Sim City** für Furore, Creative Labs löst mit der **Soundblaster**-Karte den alten Ad-Lib-FM-Standard ab und Michael Labiner grundet den Joker Verlag



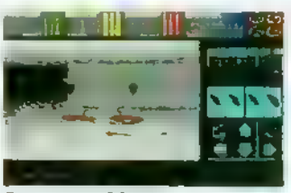


1987 1988 1989

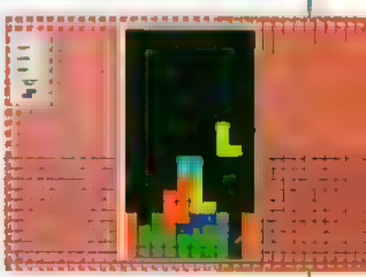
Unser Chefredakteur Richard Lowenstein bringt seinen C64-er-Hupfer **Twinky goes hiking** bei Firebird Software heraus. In Ausgabe 2/87 des langst eingestellten ASM-Magazins vergibt die heutige Selling Points-Chefin Martina Strack 7 von 12 Punkten. Erfolgreicher ist Lucasfilm Games (heute Lucas Arts) mit **Maniac Mansion**, dem ersten Grafikadventure mit SCUMM-System fur Maussteuerung. Am erfolgreichsten aber sind die beiden russischen Mathematiker Alexej Pajitnov und Vadim Gerasimov mit ihrer Kult-Knobelei **Tetris**. Ebenfalls ein Megaseller: das 3D-Rollenspiel **Dungeon Master**. Entwickler FTL („Faster than Light") macht seinem Namen allerdings wenig Ehre und lasst sich fur den Nachfolger satte sechs Jahre Zeit.

Twinky goes hiking

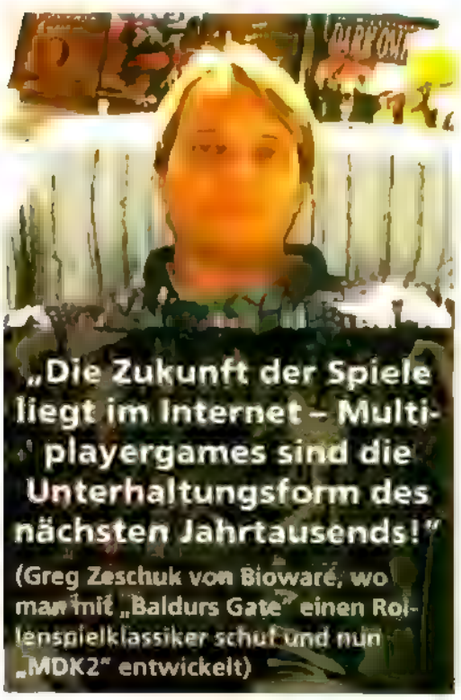
Maniac Mansion

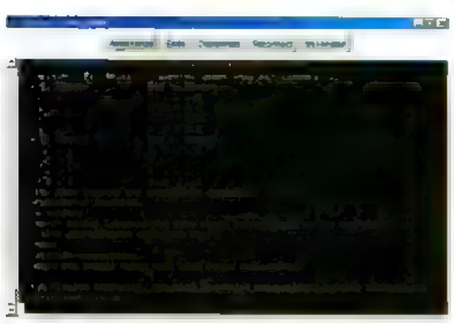


Dungeon Master



Tetris





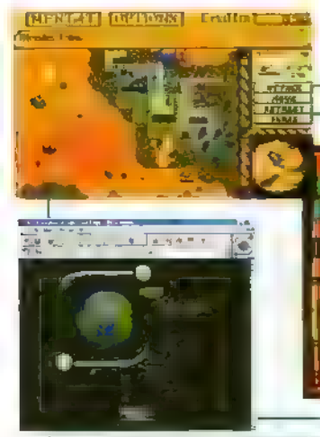
Prediger in der Textwüste: Auch nach 20 Jahren sind klassische Text-MUDs noch immer gut besucht

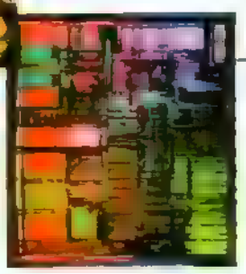
Online-Spiele im Wandel

Der Wunsch nach Gesellschaft beim Zocken ist naturlich ebenfalls nicht unbedingt neu. Dennoch: Als 1969 das ARPANET (benannt nach der „Advanced Research Projects Agency", einer Unterabteilung des US-Verteidigungsministeriums) erstmals vier Server miteinander verband, dachte wohl noch niemand daran, diese Technologie eines Tages fur so etwas Profanes wie Spiele zu nutzen. So dauerte es auch exakt zehn Jahre, bis zwei Angehorige der Universitat Essex das erste MUD (Multi User Dungeon) programmierten, sinnigerweise *MUD1* genannt. Dank ihrer mannigfaltigen Kommunikations- und guter Ausbaumöglichkeiten sind diese textbasierten Rollenspiele bis heute beliebte Treffpunkte, hauptsachlich von Studenten. Derzeit existiert rund ein halbes Dutzend deutschsprachige MUDs, die generell kostenlos besucht werden konnen – wo, steht in der Box mit historischen Links. Ein weiteres, allerdings mittlerweile fast abgeschlossenes Kapitel des Online-Gamings sind die Mailbox-Spiele. Mit dem Aufkommen des World Wide Webs ab anno 1991 bzw. der Einführung des Mosaic-Browsers als grafischer Benutzeroberflache waren die Tage dieser zumeist recht simplen Hack'n'Slays in ANSI-Grafik (farbige Schriftzeichen) jedoch gezahlt. Spatestens als viele kommerzielle Spiele Onlinematches ermoglichten und einige – wie beispielsweise *Diablo* (Blizzard, 1997) – von vornherein auf das Internet setzten, geriet die Spieleindustrie endgultig in Zugzwang. Als Antwort erschien im Januar 1998 Origins *Ultima Online*, das auch anno 2000 noch die Online-Charts unserer Leser anfuhrt.

Der Trend zur grafischen Verbesserung wird derzeit von Programmen wie *Everquest* (Studio 989, 1999) und *Asheron's Call* (Microsoft, 1999) fortgefuhrt, leider aber zumeist auf Kosten der Komplexitat. Eine treibende Kraft hinter der Ausbreitung des Internet-Gamings sind neben solchen Abenteuern naturlich auch rasante Egoshooter: Clans sind die Online-Variante konventioneller Cliquen.

Allerdings steckt die Branche der kommerziellen Onlinespiele noch in den Kinderschuhen, wochentlich werden neue Titel angekundigt – gerade auf diesem Gebiet sind die Moglichkeiten langst nicht ausgereizt. Man darf gespannt sein, was die Zukunft bringt! (mz)





Noch nicht „Command & Conquer", aber bereits richtige Echtzeitstrategie: Westwood betritt mit **Dune 2** spielerisches Neuland. Weitere Innovationen sind der **Pentium-Prozessor**, den Intel im März auf den Markt bringt – und sich im Juni 1994 blamiert, als Fehler bei der Gleitkommaberechnung bekannt werden. Außerdem der NSCA-Browser **Mosaic** für die Darstellung grafischer Inhalte im World Wide Web, einem Internet-Standard, der zwei Jahre zuvor von der Schweizer Partikelphysik-Forschungsanstalt CERN unter der Leitung von Tim Berners-Lee eingeführt wurde
Im Jahr 1993 gründen zudem elf Spielehersteller den **Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland** als industrielle Interessenvertretung, mittlerweile zählt der VUD 49 Mitglieder

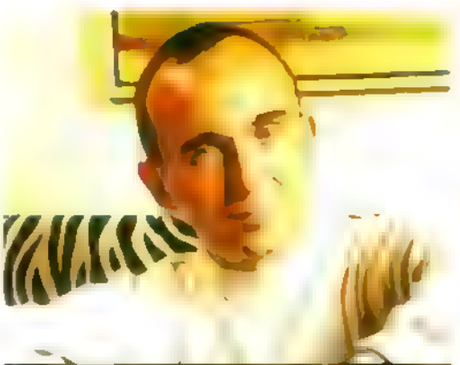
1991 — 1993

Looking Glass gibt die **Ultima Underworld** zur Begehung frei, das erste voll dreidimensionale Spiel mit korrekter Umgebungsphysik. Außerdem sahnt DMA Design alle Auszeichnungen für das originelle **Lemmings** ab und Sid Meier untermauert seinen Ruf als Kult-Designer mit der wegweisenden Aufbaustrategie **Civilization**
Mit **A-10 Tank Killer** wird am 31. Juli aber auch erstmals ein PC-Game (auf Antrag des Celler Jugendamtes) indiziert, die Flugsimulation sei kriegsverherrlichend. Die neunte Klasse des Auguste-Viktoria-Gymnasiums, von der die Initiative dazu ausging, erhält ein Jahr darauf den Friedenspreis des Landes Niedersachsen

Markt im Wandel

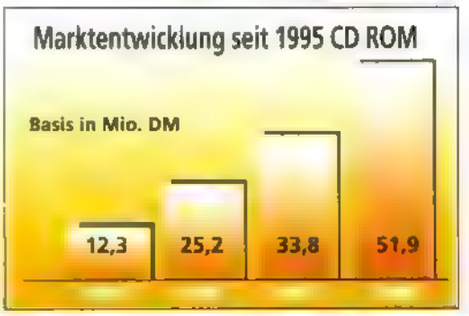
Jeff Brown wusste früh, was die Zukunft bringen würde: Als in Europa noch Nolan Bushnell's (der Atari-Gründer) Digi-Tennis *Pong* die Runde machte, pendelte der Engländer schon zwischen dem alten Kontinent und den USA, um von dort die ersten Spiele für Heimcomputer zu importieren. Tophits wie Epyx' *Summer Games* waren das Fundament für seine Firma US Gold, einen der ersten globalen Publisher. Mit T-Shirts und einer Hand voll Anzeigen in knapp zehn Fachmagazinen verführte der Pionier die ersten paar tausend Daddler Anfang der 80-er Jahre zum Kauf seiner Produkte. Und dennoch, inzwischen ist US Gold im Großkonzern Eidos aufgegangen. Ganz im Sinne von Jeff Brown kodert der nun auch Otto Normalzocker mit millionenschweren Lizenzen, Promis sowie TV- und Printkampagnen in rund 100 Zeitschriften.
Die Branche ist professioneller geworden, aber nicht origineller. Aufgrund des Konkurrenzdrucks schaffen es die in Heimarbeit entwickelten Games freakiger Garagencoder heute kaum mehr bis in die Regale der Händler, meist bestimmen die Marketingabteilungen der Publisher Handlung und Gameplay. Nach dem Motto „Was gestern gut war, kann morgen nicht schlecht sein" werden Sequels wie *Command & Conquer 3* oder *Tomb Raider 4* am laufenden Band produziert – und der Erfolg gibt den Managern Recht. Wer kann und will es sich noch leisten, allein auf Produktqualität zu setzen?
Doch manchmal lebt der Pioniergeist noch auf, wird Mut zum Risiko sogar belohnt: 1998 konnte Sunflowers sein speziell auf die deutsche Kundschaft zugeschnittenes Aufbaustrategical *Anno 1602* etwa 400 000-mal verkaufen – ein Jahrzehnt zuvor fand ein Kassenschlager bestenfalls 25 000 Abnehmer. Diesen Boom verdankt die Branche nicht zuletzt der Hardwareindustrie, wo seit C-64 oder MS-DOS viel an Leistungspotenzial und Benutzerfreundlichkeit der Rechner gearbeitet wurde. Statt abstrakten Pixelklumpen garantieren 3D-Beschleuniger feinste Grafik, statt kryptischen Kommandos wie „load "game",8,1: sys 49152" reicht unter Windows heute ein Mausklick zum Programmstart. Diese Entwicklung zahlt natürlich der User, indem er zu ständigem Aufrüsten gezwungen wird. Doch so ist er nun mal, der in der Branche viel beschworene „Markt mit Massenappeal". (rl)

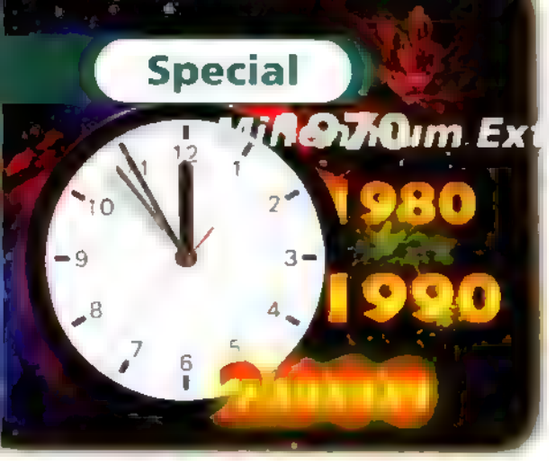
Spieleboom: 1998 wurden in Deutschland knapp fünfmal mehr PC CD-ROMs verkauft als 1995



„Die Games des neuen Jahrtausends werden im Vergleich aussehen wie alle heutigen verglichen mit 'Space Invaders'"

(Peter Molyneux/Lionhead Studios, der für Bullfrog zeitlose Spiele wie „Populous" schuf und nun an „Black & White" arbeitet)





Die kleine Firma 3Dfx entwickelt den **Voodoo-Chipsatz** für erstmals wirklich spieletaugliche 3D-Hardwarebeschleunigung. Für das Spiel des Jahres wird so etwas aber gar nicht benötigt: Westwoods Echtzeitstrategical **Command & Conquer** begnügt sich mit Iso-Look. Weitaus mehr optischen Aufwand treibt Origin in **Wing Commander 4**, dem mit rund 10 Mio. US-Dollar Entwicklungskosten nach wie vor teuersten Spiel aller Zeiten

1994 1995 1996

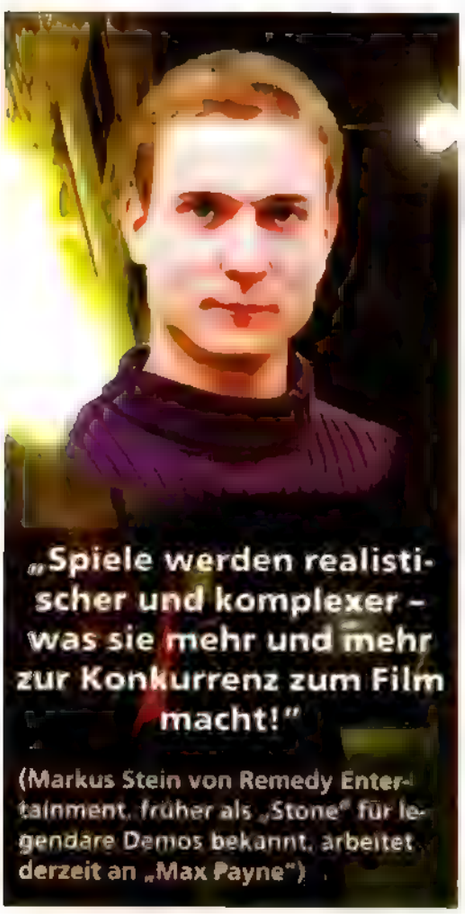
Mit **Doom** wird id Software nicht nur berühmt, sondern auch berüchtigt: Der 3D-Egoshooter landet hierzulande wegen übertriebener Härte bald auf dem Index. In den neu gegründeten Media Control Charts landet Lucas Arts mit **Rebel Assault** an der Spitze – der Shooter aus dem „Krieg der Sterne" ist das stärkste Argument sich endlich ein CD-ROM-Laufwerk zuzulegen

Netscapes **Navigator** setzt sich als Standardbrowser durch und erhält erst später Konkurrenz durch den „Microsoft Internet Explorer"

Die Szene im Wandel

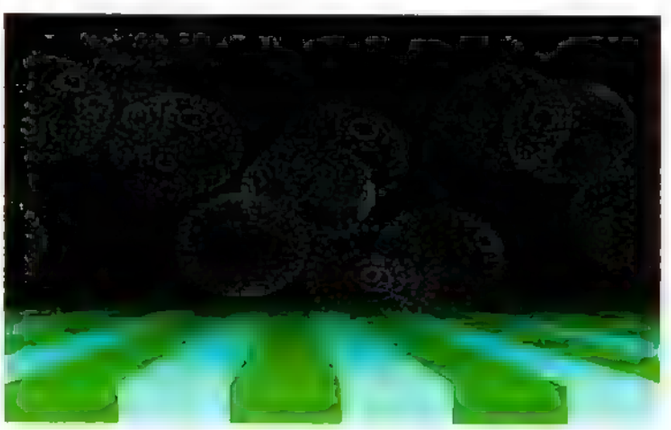
Vor zehn, zwanzig Jahren war die Spielebranche eben noch kein Massenmarkt, sondern im Gegenteil eine Domäne eingefleischter Fans. Ging es den von der breiten Öffentlichkeit als „Freaks belächelten Compu-Jüngern anfangs vorwiegend darum, als „Cracker" zu zweifelhaftem Ruhm und kostenlosen Games zu kommen, war es mit dem Knacken des Kopierschutzes bald nicht mehr getan – in Raubkopien zusätzlich eingebaute „Trainer" erlaubten hilfreiche Mogeleien, integrierte Vorspanne waren oft schöner anzusehen als das eigentliche Spiel. Aus dem Wettbewerb der Crackergruppen untereinander entstand eine eigene Subkultur, die sogenannte „Szene". Doch eines Tages spaltete sich das Lager. Die wirklich talentierten Programmierer der Szene waren des bloßen Crackens müde geworden und bauten ihre Intros zu selbstständigen Demos aus. So brauchten sie die Verfolgung durch erboste Hersteller nicht mehr zu fürchten und konnten sich ganz darauf konzentrieren, was aus der jeweiligen Hardware (vom C-64 über den Atari ST und Amiga bis hin zum PC) herauszukitzeln war. Kein Wunder, dass bald auch die Industrie auf die in schöner Regelmäßigkeit öffentlich abgehaltenen Demo-Parties wie die alljährliche „Assembly" oder „The Gathering" aufmerksam wurde und dort so manchen zukünftigen Mitarbeiter rekrutierte. Zwei Beispiele: Markus Stein war in der Gruppe „Dust" einst als „Stone" bekannt und hat zuletzt für den finnischen Entwickler Remedy Entertainment am Referenz-Benchmark *Final Reality* gearbeitet. Und Magnus Högdahl kannte man in der Szene als „Vogue" von „Triton", als er legendäre Demos wie *Crystal Dreams 2* programmierte – heute entwickelt er für Starbreeze das Spiel *Sorcery*.

Inzwischen gibt es zwar noch Raubkopierer, aber keine echte Szene mehr. Während es vielen nur noch darum geht, den CD-Brenner warm zu halten, herrscht an Demos kaum noch Interesse. Auch nicht seitens der „Coder", die durch Windows die volle Kontrolle über die Hardware verloren haben. Wenn der alte Geist überhaupt noch spürbar ist, dann auf Netzwerk-Parties – das sind quasi die Szene-Events 2000. (pk)

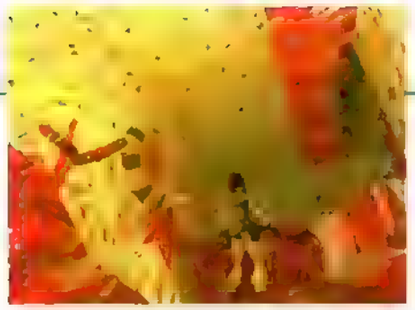


„Spiele werden realistischer und komplexer – was sie mehr und mehr zur Konkurrenz zum Film macht!"

(Markus Stein von Remedy Entertainment, früher als „Stone" für legendäre Demos bekannt, arbeitet derzeit an „Max Payne")



Demos galten als Speerspitze des programmiertechnisch Machbaren, Anfang der 90-er berichtete Dr. Freak im Amiga Joker sogar noch monatlich über das Neueste aus der „Szene"



Die fesche Lara Croft verhilft Entwickler Core Design und Publisher Eidos in **Tomb Raider** zu Weltruhm

Unser Redakteur Jack Fischer muss sich bei der von ihm grafisch in Szene gesetzten Echtzeitstrategie **Terra Inc.** im Joker mit mageren 65 Prozentpunkten begnügen. Insgesamt bricht Entertainmentsoftware in Deutschland aber einen Rekord Mit über zwei Milliarden Mark Jahresumsatz überflügelt man die Videobranche!

Während an der Hardware-Front mit **Pentium 3** und immer stärkeren 3D-Beschleunigerkarten mobil gemacht wird, setzen die Softwarehersteller weitgehend auf Bewährtes. In aller Munde Der **Millennium-Bug** entsteht durch Software, die nur zwei Jahreszahlen kennt

1997 **1998** **1999** **2000**

Ultima Online macht Internet-Gaming weithin populär, die Erweiterung „The Second Age" erscheint ein Jahr später auch in einer deutschen Version

Erstmals sollen Prozessoren die Schallmauer durchbrechen: Modelle mit **Taktraten von 1000 MHz** sind angekündigt. Außerdem sollen Datentransfers über ADSL, die Stromleitung oder Satellit das Internet schneller und preiswerter machen

Hardware im Wandel

Zum Abschluss werfen wir noch einen kurzen Blick auf die Entwicklung des Gerusts, auf dem jede Software basiert Hätte vor etwa zehn Jahren der PC nicht die Heimcomputer als „Alleinunterhalter' abgelost, sähen die Dinge heute wohl ganz anders aus. Denn davor drehte sich die digitale Welt erheblich langsamer Als Commodores 8 Bit-Rechner C-64 nach uberragendem Verkaufserfolg im Juli 1985 vom 16 Bit-Modell Amiga abgelost wurde, storte sich niemand daran, dass dessen CPU vom Typ Motorola 68000 bereits seit September 1979 auf dem Markt war – die „Freundin" wurde allenthalben als Grafikwunder bejubelt
Mitte der 90-er hatten Spielkonsolen wie das Super Nintendo und die offene Systemarchitektur des PCs dem bis dato marktbeherrschenden Amiga freilich das Wasser abgegraben, Commodore taumelte in die Pleite Kein Wunder, wenn man auf eine abgespeckte Amiga-Umsetzung des Uberspiels *Wing Commander* ewig warten musste, während auf dem PC flugs die EGA-Karte ausgetauscht war und der Weltraum statt in 16 plotzlich in 256 VGA-Farben erstrahlte Die folgenden Teile von Origins ungemein populärer Space-Opera waren es auch, welche die Aufrustspirale unter den Spielern in Gang setzten Bis hin zu *Wing Commander 3* anno 1995 benotigte jede Fortsetzung deutlich bessere Hardware als die allgemein verfügbare
Als im Jahr 1996 die ersten ernst zu nehmenden 3D-Beschleuniger erhaltlich waren, wendete sich das Bild allerdings langsam ins Gegenteil: Heute hinken die Spiele dem Potenzial der Hardware hinterher Im Halbjahresrhythmus erscheinen neue Kartengenerationen mit immer neuen Fahigkeiten und es vergehen viele Monate, bis diese von den ersten Games ausgenutzt werden Ganz ähnlich sieht es auf dem Markt fur Prozessoren aus, wodurch sich der Kreis schließt Durch die zahllosen Hardwarekombinationen bekommen wir zu Beginn des neuen Jahrtausends womoglich wieder Zustände wie zur vergangen geglaubten Epoche der Heimcomputer und Software muss für verschiedene Plattformen eigens programmiert werden Womoglich kommt aber auch bald das Holodeck fürs Wohnzimmer – lassen wir uns uberraschen! (mn)

„Es wird ein Generationswechsel in der Spieleindustrie stattfinden, der die gesamte Branche schrittweise, aber nachhaltig verändern wird!"

(Entwickler David Braben, der einst mit „Elite" Weltruhm erlangte und dessen neues „V 2000" die Vollversion unserer letzten Cover-CD war)

Verspielte Hardware im Wandel der Zeit: links ein C-64, mittig ein Amiga und daneben die neueste Konsole, Segas Dreamcast

Innovativ und genial

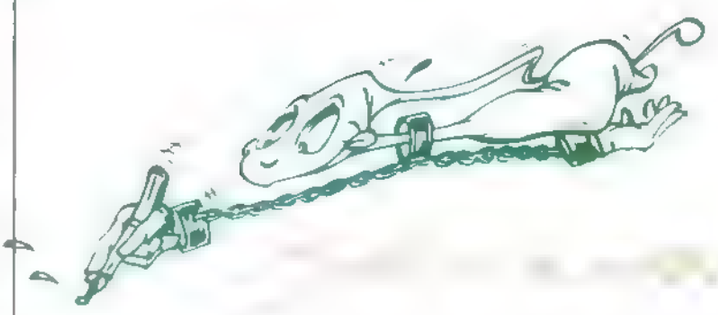
Das Dezember-Editorial ist Michael wirklich sehr gut gelungen, nur finde ich, dass er die Lage auf dem Spielemarkt in Bezug auf Innovation und Genial tat zu optimistisch einschatzt Grundsatzlich ist die Situation eher traurig Es wurde mich sehr betroffen machen, wenn Sp e e wie „Der Verkehrsgigant" in die Verkaufscharts kamen – ein offensichtliches Plagiat von „Transport Tycoon"
Das letzte wirklich innovative Spiel für den PC war „MDK", das letzte geniale „Civilization 2" Wenn man heute geniale Games sehen will, dann installiert man den Mame-Emulator oder zockt eine Runde „Tetrinet" Apropos Wie sieht es eigentlich mit einer standigen Emulatorrubrik aus? Die N64- und Playstation-Emulatoren mussten ja nicht behandelt werden, Mame, Raine und Hive wurden reichen
Florian Schulz, E-Mail fschulz@myrealbox com

Also eine standige Rubrik zu Arcadespielen aus den 80-ern, die mittels Emulator auch auf dem PC lauffahig sind? Das kann doch kaum der Inbegriff von Innovation und Genialität sein, sorry Ab und an ein Special zu diesem Freak-Thema muss aber naturlich drin sein – wie zuletzt in Ausgabe 5/99

Quo vadis, Lara?

Zu euren Befurchtungen bezuglich „Tomb Raider 4" muss ich euch e der Recht geben Ich habe gestern die Demo heruntergeladen – verlorene Zeit! Die gleiche unmogliche Kamerafuhrung (man sieht nicht was vor einem ist), absolutes Autozielen (man muss den Gegner gar nicht sehen, Lara nimmt ihn schon aufs Korn) und dieselben Grafikfehler (Arme verschwinden in Wanden) wie gehabt Wenn s ch nicht noch einiges andert, haben wir jetzt das erste TR mit einem verdienten Rating zwischen 60 und 70 Prozent Naja, gehe ich halt weiter mit Rynn oder Mike LeRoi fremd
Thema Stadtgesprach Meine Gute, wen sprecht ihr denn da an? Letztes Mal haben 14-jahrige Kinder erklart, wie sich Computerspiele verandert haben, jetzt befragt ihr Leute uber 50 nach ihrem Verhaltnis zu K ndern und Computerspielen Eine genauere Zielgruppensuche scheint mir angebracht!
Frank Kelle, E-Mail frankkelle@01019freenet de

Unser Stadtgesprach lebt nicht zuletzt von der Zufalligkeit der Befragten, Lara bekanntlich von ihrem guten Ruf Warum Letzterer inzwischen ein paar Kratzer bekommen hat, steht auf den Seiten 44/45 Doch zum Fremdgehen bietet sich jetzt ja auch ein gewisser Indiana Jones an



Zum Millennium macht sich Endzeitstimmung breit: In Bad Reichenhall hat ein junger Spielefreak ein Blutbad angerichtet, im Internet prophezeit ein Spielehersteller sich selbst wegen schlechter Testberichte den Untergang. Um diese und andere Themen drehen sich die neuesten Leserzuschriften.

Kritik-Krampf

Hallo, ihr Geistreichen, ich lese euer Heft nun seit der Ausgabe 7/98 und bin seit genau einem Jahr stolzer Besitzer eines Abos Der Joker ist nach wie vor das beste PC-Mag auf dem Markt, trotzdem habe ich ein paar Kritikpunkte zusammengetragen
1. Euer Heft ist zu dunn, man könnte doch die Sp eletests etwas verlangern und die Hardwareabteilung aufstocken Jedenfalls muss der PC Joker uber 200 Seiten haben, schon allein wegen der dickeren Konkurrenz!
2. Die letzten Cover gefielen mir uberhaupt nicht, die Jubiläumsaus-

FOKUSsierung auf Bad Reichenhall

Am 7 11 99 hat der Fernsehjournalismus einen neuen Tiefpunkt erreicht Als Pro Sieben in Focus-TV uber den Amoklauf von Bad Reichenhall berichtete, hat man nur Dreck abgelassen – bitte entschuldigt den Ausdruck Da wurde verkundet, wie ‚das Videospiel zur Wirklichkeit wurde", „der 16-jahrige das Morden auf dem PC ubte" oder dass „Politiker die Waffengesetze verscharfen und die PC-Läden genauer durchsuchen sollten" Interessant, dass direkt im Anschluss ein blutrunstiger Actionfilm gesendet und mit Spruchen wie „Je spater der Abend, desto harter die Action" beworben wurde
Tracer, E-Mail Atriscape@gmx net

Habt ihr kurzlich Focus-TV gesehen? Zu einem Ausschnitt von „Tomb Raider" hieß es da wortwortlich: „Wie ein Videospiel aus e nem Kind einen Morder macht!" Ich finde es schrecklich, was zu Allerheiligen in Bad Reichenhall passiert ist, aber man sollte nicht g e.ch wieder den Spielen die Schuld daran geben Dass der Vater des Amokschutzen Waffen im Haus hatte und diese dem Jungen auch noch zuganglich waren, dafur können Lara & Co ja wohl n chts!
Jens Adebar, E-Mail F Adebar@t-online de

Scheinbar sind die Reporter von Focus-TV der Meinung, dass wir Computerspieler alle manipulierbare Tolpel seien, die nach ein bis zwei Runden „Half-Life" die Realität nicht mehr von Fiktion unterscheiden konnen M r jedenfalls ist es noch nie passiert, dass mitten im Einkaufsbummel plotzlich der freundliche Herr hinter der Wurstttheke aussieht wie ein besessener Forscher, ich auf rot schalte und ihm das Gesicht auf links drehe! Ich habe sogar Zivild enst geleistet, womit ich wohl ganz aus dem Klischee der TV-Apostel fal e
Harper, E-Mail Harper@01019freenet de

Sicherlich mag es ein Fehler des Kaufhauspersonals sein, dem 14-jahrigen Testkaufer von Focus-TV „Resident Evil" auszuhand gen – auch wenn der Titel nicht wie behauptet indiz ert ist Al erdings sprachen die im Bericht gezeigten Freunde des Amokschutzen von Computersp eletausch an der Schule, was nichts anderes bedeutet, als dass das fragliche Spiel höchstwahrscheinlich nicht aus dem Laden, sondern wohl eher aus dem Brenner kam!
Oliver Thieß, E-Mail thiess@student uni-kl de

Zu meiner Schande muss ich gestehen, den Beitrag in Focus-TV verpasst zu haben – aus mittlerweile offensichtlichen Grunden zahlt diese Sendung nicht zu dem von mir bevorzugten TV-Angebot Aus leidvoller Erfahrung mit ahnlich „seriosem" Journalismus stimme ich jedoch auch so mit unseren Lesern voll uberein Die immer wieder hervorgekramte Verquickung von Computerspielen mit den Gewalttaten offensichtlich gestorter Jugendlicher ist nicht nur lacherlich, sondern verstellt auch den Blick auf das wahre Problem soziale Missstande, deren Ursprung in aller Regel im Elternhaus zu suchen ist!

gabe sah sogar richtig lächerlich aus. Besser waren z. B. die Ausgaben 10/99 mit dem tollen „Shadowman"-Bild und 9/99 mit dem geilen „Unreal Tournament"-Luder – lechz!
3. Hattet ihr in der Ausgabe 12/99 einen kleinen Krampf, oder warum bewertet ihr fünf Spiele mit genau 85 Prozent und keines darüber? Gibt es über der 85 nichts mehr? 100, wo bist du?
4. Warum schreibt ihr immer wieder, dass die Grafik bei „GTA 2" altbacken sei? Gut, die Vogelperspektive ist nicht gerade zukunftsweisend, aber bei einer echten 3D-Ansicht würdet ihr euch über schlechte Übersicht und miserable Kamerafuhrung beklagen. Immerhin muss man sich hier nicht mit einem Handling à la „Driver" herumärgern!
Clemens Franke, E-Mail: 320033826297-0001@t-online.de

***1.** Was uns mancher Mitbewerber an Umfang voraus hat, versuchen wir traditionell durch redaktionelle Qualität und große Vollversionen für kleines Geld wettzumachen – der falsche Weg?*
***2.** Covermotive sind natürlich grundsätzlich Geschmackssache, doch diesen Monat sind wir uns wohl einig. Die süße Military-Maus zu „Sudden Strike" schlägt selbst einen „Shadowman" um den Lechz-Faktor 10!*
***3.** Über 85? Wer kann schon so weit zählen?!*
***4.** Wir wollen alles, zukunftsweisende 3D-Grafik und Übersicht, Kaffee und Kuchen, Gott und die Welt!*

V wie Virus

Obwohl mir euer Heft sehr gut gefällt, habe ich eine dolle Beschwerde. „V2000", eure Vollversion von Ausgabe 12/99, enthielt einen Virus, wodurch der Computer meines Vaters zerstört wurde. Es traten dauernd Windows-Schutzfehler auf, nach denen man den Rechner neu starten musste. Jetzt darf ich dafür bezahlen und kriege wahrscheinlich noch eine Woche Hausarrest.
Lars Andreae, Kalkofen 40, 37077 Göttingen

Um es mal in aller Deutlichkeit zu sagen: Alle auf unseren Begleit-CDs veröffentlichten Programme werden genauestens überprüft und sind garantiert virenfrei! Es gab trotz der rund 120 000 verkauften Exemplare der Nummer 12/99 auch keine weitere Beschwerde dieser Art – falls sich der Compi deines Vaters also einen Schnupfen geholt hat (Viren verursachen nur in den seltensten Fällen klare Windows-Schutzfehler), dann bestimmt nicht bei uns. Es scheint mir aber ohnehin wahrscheinlich, dass hier ein veralteter Virenscanner neuere Dateien falsch interpretiert und dadurch eine wichtige Systemdatei zerschossen hat. Wir heben deinen Hausarrest daher postwendend auf.

Heft-Romane

Ihr kennt doch alle die „Mechwarrior"-Games? Zu diesem Szenario gibt es die äußerst spannende „Battletech"-Buchreihe und ich wundere mich darüber, dass keine ähnlichen Romane zu „Command & Conquer" geschrieben werden. Deshalb mein Vorschlag: Schreibt doch einen C&C-Fortsetzungsroman, von dem sich jeden Monat einige heraustrennbare Seiten im Heft wiederfinden!
Matthias Holz, H.-Burmeister-Str. 3, 18435 Stralsund

Hübsche Idee. Bloß: Wenn du wusstest, wie heikel Westwood mit der C&C-Lizenz ist, hättest du sie gleich wieder verworfen. Aber vielleicht tauchen entsprechende Romane ja wirklich bald im Buchhandel auf.

Blindflug

Der Video-Mitschnitt von Michaels Besuch bei NBC Giga ist echt klasse, auch wenn der Mann noch ein wenig „Gran Turismo" üben sollte, bevor er sein Vorhaben mit dem PSX-Magazin in die Tat umsetzt. Ich hatte den Eindruck, dass er nicht einmal die Strecke kannte.
Ioannis Nikitopoulos, E-Mail: Ioannis.Nikitopoulos@t-online.de

Biing! Programmierer ans Telefon...

Ehe ich auf die folgenden (teils gekürzten) Flame-Mails eingehe, hier ein Auszug von der Herstellerhomepage, auf der die Mitarbeiter von reLine wegen der Testergebnisse ihrer erotischen Wirtschaftssim „Biing! 2" den Stein ins Rollen brachten:
„BIING! 2 wird mit zum Teil haarsträubenden Testberichten von der Presse zerrissen. Wären diese Tests fundiert, würden wir es ja verstehen, aber offensichtlich gibt es einige Redakteure, die das Spiel weder richtig gespielt noch eine objektive Meinung dazu abgegeben haben. Diese Testberichte zerstören die Firma reLine. Jeder weiß, dass die Kaufentscheidung vieler Kunden von Testberichten abhängt. Anders gesagt: Bei geringen verkauften Stückzahlen wird es keine weiteren reLine-Produkte geben. Kein BIING! 3 und auch kein Oil Imperium 2."

Diese Testberichte beweisen mir nur eins: Die Tester mussten selbst getestet werden, bevor man sie auf die Menschheit loslässt! Wer „Biing! 2" so beurteilt, beweist damit seine eigene Inkompetenz. Ich finde das Spiel absolut faszinierend und kann diese Beurteilung nicht nachvollziehen.
Christine, E-Mail-Adresse liegt der Redaktion vor

Vor zwei Wochen habe ich „Biing! 2" gekauft und bin begeistert. absolut genial und noch besser als Teil 1. Die Tests sind sch.. , lasst euch von denen nicht unterkriegen. Ich bin schon beim 62. Spieltag und total süchtig! Ihr seid geil, macht weiter so; „Biing! 3" werde ich mir auch kaufen.
E-Mail: EuroMastr9@aol.com

Der Verdacht liegt nahe, dass manche Tester zu lange in den USA verweilt und sich dort mit der Prüderitis infiziert haben. Was einigen wohl noch nicht aufgefallen ist: B2 ist eine knallharte WiSim mit viel Witz und Situationskomik sowie etwas Erotik. Ich wäre stark dafür, dass das Game noch einmal von einem kompetenten Tester unter die Lupe genommen wird, der sich nicht nur das Intro anschaut und nach vier Minuten mit dem Test aufhört!
Alex, E-Mail liegt der Redaktion vor

Leider musste ich in der letzten Ausgabe des PC Joker einen Kommentar über das Spiel „Biing! 2" lesen, der alles andere als seriös recherchiert war. Dieses Spiel ist die erste gelungene Wirtschaftssimulation seit „Anno 1602" und „Der Planer 2". Einziger Unterschied: B2 ist in einer witzigen Fassade verpackt, was die normale Tristesse einer Wirtschaftssimulation nicht durchscheinen lässt. Ich glaube, mir als großem Anhänger des Genres anmaßen zu dürfen, zu sagen, dass „Biing! 2" eine schwere und nur mit Raffinesse zu bestehende Simulation ist, welche durch langen Spielspaß überzeugt. So hoffe ich, dass Sie eine weitere Bewertung abgeben werden und das Spiel nochmals testen.
Tobias Wilmsen, E-Mail: yakko@gmx.de

Ich finde die Aktion der Firma reLine gegen die Spielezeitschriften eine Unverschämtheit! Das Spiel ist nun einmal Schrott. Ich hatte es mir für eine Woche ausgeliehen, es aber bereits nach zwei Tagen wieder zurückgebracht. Ich finde, ihr solltet rechtliche Schritte einleiten, euer Test war jedenfalls vollkommen in Ordnung und die Wertung gerechtfertigt!
The Master, E-Mail: crnagora13@hotmail.com

Natürlich. Wenn ein Spiel in der Presse flächendeckend durchfällt, dann liegt es zuletzt an der Produktqualität. So wie es an den Testberichten liegt, wenn das Teil dann niemand kaufen mag. Dass sich unser Markus sehr wohl ausgiebig mit „Biing! 2" beschäftigt und einen nachprüfbar objektiven wie seriösen Test dazu abgeliefert hat, brauche ich eigentlich nicht zu erwähnen. Man sollte sich bei reLine lieber auf bessere Arbeit besinnen, statt an einer völlig haltlosen Dolchstoßlegende zu stricken, indem verfälschte Testzitate über das Netz verbreitet werden. Dann würden sich für die kommenden Titel bestimmt auch genügend Käufer finden – sowie eine positive Berichterstattung in der Fachpresse.

Dein Eindruck hat dich nicht getäuscht, im Gegenteil! Unser Boss war recht stolz, unter TV-Bedingungen bei seinem ersten Versuch an einem Playstation-Racer gegen Profi George Zaal ganz manierlich abgeschnitten zu haben. Doch zu deiner Beruhigung: Im Falle eines neuen Konsolenmags hat er versprochen, keine Tests zu schreiben!

Amiga forever

Lieber Herr Labiner, ich habe mir von der aktuellen Ausgabe das GIGA-Video angesehen und muss Ihre Aussage kritisieren, der Amiga sei zu seiner Zeit sehr gut gewesen. Ich bin vielmehr der Meinung, dass der Amiga auch heute noch sehr gut ist! Wenn Sie in einem Amigaheft der Konkurrenz blattern würden, müsste Ihnen auffallen, dass es auch heutzutage sehr viel Soft- und Hardware für diesen Computer gibt. Ich selbst benutze meinen Amiga 1200 HD noch immer für viele Spiele und Anwendungen, ganz einfach weil die Workbench 3.0 oder 3.1 besser als Windows 95 oder 98 funktioniert. Wann schmiert ein Amiga schon ab? Nie, im Gegensatz zu meinem selbst eingerichteten AMD mit 350 MHz.
Wäre der Amiga vor zehn Jahren nicht gewesen, hätten Sie heute kein Jubiläum. Gut, es gab eine Krise, aber die treuen User haben ihre Maschinen behalten und sind noch heute stolz auf ihre „Freundin". Da nun diese Krise überwunden ist, möchte ich Sie fragen, ob es nicht Zeit für eine Umfrage wäre: Wie viele Leser würden wieder zum Amiga Joker greifen, wenn Sie ihn von neuem herausbrächten? Wie wäre es, wenn Sie das Mag zu Beginn nur in einer kleinen Auflage unters Volk bringen und die Verkaufszahlen abwarten würden?
Markus Kuhn, Marktgasse 5, 72070 Tübingen

Das Wort hat unser Chef. Lieber Herr Kuhn, wie gesagt zähle ich mich zu den treuesten Freunden der „Freundin" – auch viele meiner Redakteure wie z. B. ihr Namensbruder Markus benutzen zu Hause noch ihren alten Amiga auf die eine oder andere Art. Wenn man mal ehrlich ist, kann aber von einer „überwundenen Krise" keine Rede sein, vielmehr ist der Amiga nur noch ein sehr blasser Schatten seiner selbst. So blass, dass in Wahrheit selbst ein Fanzine Absatzprobleme hätte, von einer aufwendigen Zeitschrift wie dem Joker gar nicht geredet. Hier spielen wirtschaftliche Erwägungen eine wichtige Rolle, denn ich kann nicht aus nostalgischen Motiven heraus die Arbeitsplätze meiner Mitarbeiter gefährden. Und seien Sie versichert: Mir liegen alle aktuellen Marktdaten vor, das ist schließlich mein Job als Herausgeber. Mal ganz davon abgesehen, dass sich ein solches Magazin mit nur etwa zwei echten Neuerscheinungen pro Monat kaum füllen lässt.

Der Ernst des Lebens

Als ich euch vor zwei Jahren abonnierte, war ich fest davon überzeugt, die beste PC-Spielezeitschrift überhaupt zu bestellen. In letzter Zeit hat sich diese Meinung allerdings doch etwas geändert. Neben meinem Hauptkritikpunkt (lieber nur eine Vollversion, dafür mehr Demos) stört mich vor allem euer Ernst – gibt es denn keinen Humor mehr in deutschen Spielezeitschriften? Das einzige, was ihr in der Art zu bieten habt, sind die Ghost Activities und das ist einfach zu wenig.
Dass es auch anders geht, zeigt eine wirklich geniale französische Zeitschrift: Joystick! Dieses Heft ist gleichzeitig lustig und (mehr oder weniger) informativ. Ich hoffe daher, ihr findet jemanden, der euch meinen eingescannten Beispieltext übersetzen kann. Wenn ich damit etwas ändern könnte, würde ich mich auch selbst opfern.
Markus Hehn, E-Mail: Markus.Hehn@gmx.de

Humor ist, wenn man trotzdem lacht? Auf der uns überlassenen Seite deines Lieblingsmagazins lässt sich der Autor eines Previews zu „N.I.C.E. 2" über die „deutsche Art der Menuführung" aus, die er für eine niedere Rache für das verlorene Elsass hält. Da haben wir schon mehr gekichert, zumal der Mann von dem Spiel selbst offenbar relativ wenig Ahnung zu haben schien. Wir dachten bislang, unterhaltsamer Schwachsinn ohne muhsame Recherche sei das Vorrecht von Satirezeitschriften, ließen uns aber gerne eines Besseren belehren. Bloß: Haben wir dann nicht ernsthaft mit Briefbomben von reLine zu rechnen?!

Bildsprache

Gerade habe ich diese herrliche „Computer Bild Spiele" gelesen. Es ist schon beeindruckend (baaihndruukahnd), wie einfach heutzutage die korrekte (kohrakkde) Aussprache von englischen Wörtern geschult werden kann. Sätze mit englischen Bestandteilen wie „Nehm ich den Dscheu-Sstick, das Gaimpatt oder lieber einen anderen Kontrohler?" oder „Spiele ich nun Räiman 2 Se Grätt Iska p, Wortjua Feiter 3 Tihm Battle' oder doch lieber Meit and Madschick Ssewen'?" machen endlich auch für den antianglizistoiden Menschenschlag Sinn!
Naja, im Prinzip bewerte ich diese neue Spielezeitschrift positiv, auch wenn ich sie gelesen und für schlecht befunden habe. Sie wird hoffentlich endlich für eine breitere Akzeptanz von Computerspielen in der Öffentlichkeit sorgen. Keep on jokin'!
Oliver Thieß, E-Mail: thiess@student.uni-kl.de

Bitte kein schlechtes Wort (ob deutsch oder englisch) gegen die geschätzten Kollegen. Nur den deutlichen Hinweisen auf das Glossar in jedem Text der „Kompiuta Bild Spiele" hat es Boris Becker vermutlich zu verdanken, dass er jetzt weiß, was das Internet überhaupt ist! Am Ende hätte ihn Babs via AOL noch sonst wohin geschickt.

Bildersprache

Michaela Reisinger, Adresse liegt der Redaktion vor

Tja, wenn man so nett gebeten wird, können selbst wir nicht hart bleiben. Die gewünschte CD müsste dich inzwischen erreicht haben, viel Spaß damit!

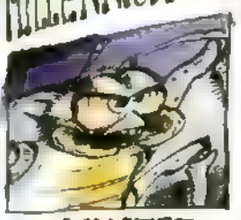
Was geht?

Das sage ich Ihnen ganz konkret und zwar just auf diesen Seiten in der nächsten Ausgabe. Vorausgesetzt, Sie haben Fragen, Anregungen oder Kritikpunkte, die Sie mir bis dahin per Brief oder E-Mail zukommen lassen – gegebenenfalls leite ich die Korrespondenz auch an betroffene Hersteller weiter. Auf Wunsch veröffentliche ich Ihren Beitrag selbstverständlich anonym, ansonsten wird Leser/Leser-Kommunikation durch den Abdruck von Name und (Mail-)Adresse gefördert. Falls kein öffentliches Interesse vorliegt, ist auch eine persönliche Beantwortung möglich, wozu Sie allerdings das RÜCKPORTO nicht vergessen dürfen.

Joker Verlag
„Ghostwriter"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail:
leserbriefe@pcjoker.de

INDIANA GHOST

und der MILLENNIUM BUG



HIER SEHT IHR DEN GEFÜRCHTETSTEN ÜBELTÄTER DES AUSGEHENDEN JAHRTAUSENDS — DEN **MILLENNIUM BUG!** SEIN ZIEL: DIE MENSCHHEIT ZURÜCK ZU SCHLEUDERN IN'S JAHR 1900!

UND DAS WÜRDE BEDEUTEN NOCHMAL DER UNTERGANG DER TITANIC, NOCHMAL HIROSHIMA UND NOCHMAL GUILDO HORN BEIM GRAND PRIX...

SCHLIESSLICH GELANG ES MIR NACH EINER HAARSTRÄUBENDEN VERFOLGUNGSJAGD DURCH ALLE 5 KONTINENTE DEN PERFIDEN KRIECHER IN DER KANALISATION VON TIEFENBACH ZU STELLEN...

DEIN SPIEL IST AUS KERBTIER!

DAS MIT DER PEITSCHE SOLLTEST DU NOCH ÜBEN, "INDI".

DOCH DURCH EINEN HINTERHÄLTIGEN TRICK GELANG ES IHM ABERMALS SEINER GERECHTEN STRAFE ZU ENTKOMMEN...

NACH AUFWENDIGER RECHERCHE IM INTERNET FAND ICH ENDLICH EINE SPUR: DER MIESE BUG HATTE EINE ADRESSE IN VATIKAN-STAAT...

MIR SCHWANTE ÜBELSTES. DENN DER SAGE NACH BRÜTEN MILLENNIUM BUGS GERNE IN HOHLRÄUMEN, UND DER HIER WAR GANZ BEACHTLICH.

AU RACKE!!

UND SO NAHM DAS SCHICKSAL SEINEN LAUF...

KNACK

GLUP

ABER FÜR SOLCHE FÄLLE HAT MAN JA DIE FAMILIE — UND DAS HIER WAR GANZ DIE KRAGENWEITE VON VETTER ALP!!

... UND SO KONNTE ICH GRAD NOCHMAL DAS SCHLIMMSTE VERHINDERN.

ABER TSCHÄTTE-PITTE, DAS ÜBERNIMMT DOCH SICHER EURE HAUSRATSVERSICHERUNG...!!

Lesererhebung 2000

Der Rechner ist (hoffentlich) millenniumsicher gemacht, da darf im Joker erst recht kein Jahr-2000-Bug stecken: Um Ihnen auch zukünftig das Mag Ihrer Wünsche bieten zu können, haben wir einen Fragebogen zusammengestellt. Wer ihn ausgefüllt retourniert, nimmt an der Verlosung von Preisen im Gesamtwert von über 75.000 Mark teil!

Mitmachen und exklusive Preise im Wert von über 75.000 Mark gewinnen!

Eine Auflistung mit genauer Beschreibung der Preise finden Sie ab Seite 20. Die Gewinne werden unter allen verlost, die uns den folgenden Fragebogen bis zum 31.12.1999 ausgefüllt schicken – einfach aus dem Heft trennen oder als Fotokopie. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, persönliche Angaben dienen lediglich internen Statistiken, die Zieladresse lautet:

Joker Verlag
„Lesererhebung 2000"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

1) BESITZ UND ANSCHAFFUNG VON GERÄTEN

	im Haushalt vorhanden	Kauf geplant
Pentium bis 233 MHz	○	○
Pentium 2 ab 266 MHz	○	○
Pentium 3	○	○
Celeron	○	○
AMD/Cyrix	○	○
bis 32 MB RAM	○	○
bis 64 MB RAM	○	○
128 MB RAM oder mehr	○	○
DVD-Laufwerk	○	○
Drucker	○	○
Scanner	○	○
Game Boy	○	○
Playstation	○	○
Nintendo 64	○	○
Dreamcast	○	○
Playstation 2	○	○

Rechner Modell: _____

Soundkarte Modell: _____

Anzahl Lautsprecher: 2 ○ 4 ○ 5 ○

Grafikkarte Modell: _____

Grafikchipsatz:

3Dfx Voodoo 1	○	○
3Dfx Voodoo 2	○	○
3Dfx Voodoo 3	○	○
3Dfx Voodoo Banshee	○	○
ATI Rage	○	○
Nvidia Riva 128	○	○
Nvidia TNT 1	○	○
Nvidia TNT 2	○	○
Nvidia Ge-Force 256	○	○
Matrox G200	○	○
Matrox G400	○	○
S3 Savage	○	○
S3 Virge	○	○

Eingabegerät:

Lenkrad	○	○
Joypad	○	○
Joystick	○	○
Trackball	○	○
PC Dash	○	○
Force Feedback Unterstützung	○	○

2) COMPUTERNUTZUNG

PC-Spiele	○
Online-Spiele	○
bevorzugter Spiele-Server: _____	
Textverarbeitung	○
Tabellenkalkulation	○
Lernprogramme	○
Bild- und Videobearbeitung	○
Musik	○
Fax	○
Homebanking	○
Internet	○
E-Mail	○

3) ONLINE

	nutze ich	geplant
AOL-Zugang	○	○
CompuServe-Zugang	○	○
T-Online-Zugang	○	○
andere Online-Dienste: _____		
Internet per Call	○	○
mein Provider: _____		
lokales Netzwerk	○	○
Modem	○	○
ISDN	○	○
Internet per Satellit	○	○
Internet per Steckdose	○	○
kein Online-Zugang	○	

4) INTERNETNUTZUNG

nur beruflich	○	
nur privat	○	
beides	○	
eigene Homepage	privat ○	beruflich ○

5) INHALT PC JOKER HEFT & SPIEL

	gerade richtig	mehr davon	weniger/anders
Inhaltsverzeichnis	○	○	○
Editorial/Meinung	○	○	○
Interna	○	○	○
Seiten zur Cover-CD	○	○	○
Stadtgespräch	○	○	○
Branchen-News	○	○	○

	gerade richtig	mehr davon	weniger/anders
Hardware-News	O	O	O
Spiele-News	O	O	O
Messeberichte	O	O	O
Herstellerporträts/besuche	O	O	O
Interviews	O	O	O
Previews	O	O	O
Tests	O	O	O
Kurztests	O	O	O
Update-Service	O	O	O
Charts	O	O	O
Specials	O	O	O
Preisausschreiben	O	O	O
Hardwareberichte	O	O	O
Online Guide	O	O	O
Lösungshilfen	O	O	O
Comic	O	O	O
Leserbriefe	O	O	O
Shop	O	O	O
Vorschau	O	O	O
CD: Spiele	O	O	O
CD: Demos	O	O	O
CD: Videos	O	O	O
CD: Sonstiges	O	O	O

Folgendes in diesem Heft
gefiel mir: _____
gefiel mir nicht: _____
hat leider gefehlt: _____

6) LESEVORLIEBEN

Ich interessiere mich besonders für
die Spieletests mit Wertung O
Hot Spot, Previews, News usw. O
beides O

7) COVER

Die Titelseite dieser Ausgabe finde ich optisch
prima O okay O schwach O
Die Klebebindung finde ich
prima O okay O schwach O
Der Informationsgehalt (Themenauswahl) des Covers ist
prima O okay O schwach O
Die CD-Aufmachung ist
prima O okay O schwach O

8) SPIELEGENRES

Folgende Genres interessieren mich besonders:

	als Test im Heft	auf der Cover-CD
3D-Shooter	O	O
Abenteuer	O	O
Action	O	O
Actionabenteuer	O	O
Brettspielumsetzungen	O	O
Flipper	O	O
Hüpfspiele	O	O
Info/Edutainment	O	O
Echtzeitstrategie	O	O
Rundenstrategie	O	O
Rennspiele	O	O
Simulationen	O	O
Sport	O	O
Wirtschaftssimulationen	O	O

9) EINKAUF

Das **Jahresbudget** meines Haushalts für **Hardware** beträgt: ca. _____ DM
Das **Monatsbudget** meines Haushalts für **Software** beträgt: ca. _____ DM
Das **Monatsbudget** meines Haushalts für **Computermagazine** beträgt: ca. _____ DM

Beim Kauf von Hard- und Software richte ich mich nach
Testberichten O
Werbung O
Mundpropaganda O

Meine Hard- und Software kaufe ich zumeist
im Fachhandel O
in Kaufhäusern, Supermärkten usw. O
im Versandhandel O

10) WERBUNG IM HEFT

Werbung im Heft halte ich für
interessant O weniger interessant O
Folgende Anzeige im Heft hat mir
gefallen _____ Seite
weniger gefallen _____ Seite

11) AUF PC JOKER HEFT & SPIEL AUFMERKSAM GEWORDEN DURCH

Freunde O
Kiosk oder andere Verkaufsstelle O
Online O
TV O
Werbung O
ganz anders, nämlich: _____
Ich bin schon seit _____ Jahren Leser

12) PC JOKER HEFT & SPIEL IST

	sehr	durchaus	nicht
kritisch	O	O	O
informativ	O	O	O
verständlich	O	O	O
unterhaltsam	O	O	O
aktuell	O	O	O
ansprechend	O	O	O
seinen Preis wert	O	O	O
Die CD	ja	geht so	nein
enthält aktuelle Demos	O	O	O
enthält lohnende Spiele	O	O	O
enthält interessante Extras	O	O	O
enthält nützliche Beigaben (Patches, Treiber etc.)	O	O	O
ist handlich in der Bedienung	O	O	O

13) KAUF VON PC JOKER HEFT & SPIEL

Ich habe mir dieses Heft gekauft, weil _____

_____

_____

Im Vergleich zu anderen Spiele-Magazinen gefällt mir am Joker besonders gut: _____

_____

_____

Lesererhebung 2000

Im Vergleich fällt mir am Joker negativ auf _____

_____

_____

Ich kaufe PC Joker Heft & Spiel

regelmäßig	O
gelegentlich	O
nicht mehr	O
im Abo	O
künftig im Abo	O

14) VERLAGSSERVICE

	zufrieden	verbesserungswürdig
Abo-Service	O	O
Abo-Werbeprämien	O	O
Leser-Hotline	O	O
Joker-Shop	O	O

15) MITLESER

Mein Exemplar von PC Joker Heft & Spiel
lesen noch _____ andere Personen lese ich alleine O
Die Cover-CDs von PC Joker Heft & Spiel
nutzen noch _____ andere Personen nutze ich alleine O

16) LESE FOLGENDE ANDERE MAGAZINE

Spielemagazine

Bravo Screenfun	O
Games and More	O
Gamestar mit CD	O
Gamestar ohne CD	O
Computer Bild Spiele	O
PC Action	O
PC Games mit CD	O
PC Games ohne CD	O
PC Player	O
Powerplay	O
Super Games	O

das PC-Spielemag _____
das Multiformatmag. _____
das Konsolenmag: _____
das Dreamcast-Mag: _____
das Nintendo-Mag: _____
das Playstation-Mag: _____

Anwendermagazine

Chip	O
Computer Bild	O
Computer Easy	O
Connect	O
CT Magazin	O
Online Today	O
PC Direkt	O
PC Go	O
PC Magazin	O
PC Praxis	O
PC Professionell	O
PC Shopping	O
PC Welt	O
Tomorrow	O
Win	O

das Anwendermag: _____

sonstige Magazine

Online-Magazin: _____
Comics: _____
TV-Zeitschrift: _____
Zeitschriften _____
Zeitungen: _____

17) GESCHLECHT

männlich O weiblich O

18) ALTER:

_____ Jahre

19) BERUF

Schüler/Azubi	O
Selbstständig	O
Student	O
Arbeiter	O
Angestellter	O
Beamter	O
Rentner	O
Hausfrau	O

20) EINKOMMEN

Das monatliches Nettoeinkommen im Haushalt beträgt

bis 2000 DM	O
bis 3000 DM	O
bis 4000 DM	O
bis 5000 DM	O
über 5000 DM	O

21) FREIZEIT

In meiner Freizeit interessiere ich mich vor allem für

Ausgehen	O
Computer und/oder Spielkonsolen	O
Kino	O
Fernsehen	O
Radio	O
Lesen	O
Sport	O

22) WOHNORT

alte BL	O
neue BL	O
Ausland	O
Großstadt (ab 100.000 Einw.)	O
Kleinstadt (20 - 99 000 Einw.)	O
ländliche Gegend (unter 20.000 Einw.)	O

23) FAMILIENSTAND

ledig	O
verheiratet	O
geschieden	O
verwitwet	O

24) NAME UND ADRESSE

_____

_____

25) WUNSCHGEWINN

_____

Mal reinschnuppern?

Die nächsten 3 Ausgaben für nur 12,– DM im Mini-Abo

- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr** als **400** Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie** Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
- Für nur 12,– DM statt der regulären 26,70 DM!

Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON

Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

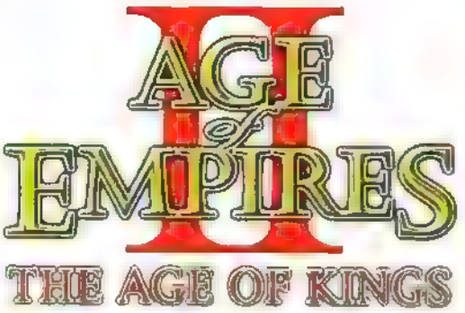
Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

PCJ 1/2000



Lösungen

Age of Empires 2 - The Age of Kings
Homeworld (Teil 1)

Tipps & Strategien

NHL 2000

Tricks & Cheats

Carnivores 2
Delta Force 2
FIFA 2000
Force 21
GP500
Gulf War:
Operation Desert Hammer
GTA 2
Nocturne
Revenant
Tarzan
Tonic Trouble
Trickstyle

Lösungshilfen auf CD

Age of Empires 2 - The Age of Kings
The Nomad Soul
Prince of Persia 3D

Komplettlösung:

Age of Empires 2 – The Age of Kings

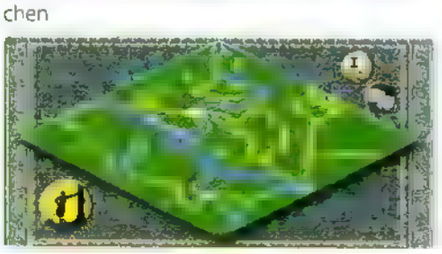
Großregentin Katja Kaslik (Black-Cat@gmx.at) glitt von ihrem Thron herab, um uns eine Komplettlösung zu Microsofts neuestem Eroberungsabenteuer zu schreiben. Hier folgt ihr Schlachtbericht

Kampagne:

Jungfrau von Orleans

Mission 1: Eine seltsame Befreierin

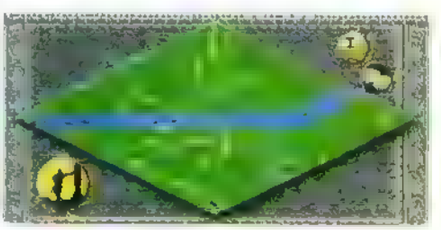
Missionsziele:
1) Joan muss überleben
2) Joan muss die Festung von Chinon erreichen



Gehen Sie durch das Rebellenlager und sammeln die Einheiten ein. Nun marschieren Sie Richtung Süden und folgen dem Pfad bis zum Schlachtfeld. Mischen Sie sich jedoch dort nicht ein, sondern warten Sie, bis der Kampf beendet ist. Folgen Sie nun weiter dem Pfad bis zum Burgtor der Burgunder. Danach durchqueren Sie das Tor, gehen an das Osttor, durchbrechen es und bekämpfen die entgegenkommenden Einheiten. Gehen Sie durch das Burgundergebiet, über den Fluss und dann den Pfad entlang, bis Sie auf Schiffe stoßen – beladen Sie sie mit Ihren Einheiten und segeln danach Richtung Süden. Bringen Sie Ihre Mannen nach der zweiten Flussgabelung rechts an Land, wo Sie weitere Verstärkung erhalten. Überqueren Sie den Fluss und folgen dem Pfad bis zu einer Brücke – überqueren Sie sie und durcheilen Sie Chinon, bis Sie die Burg erreichen. Damit ist diese Mission erfüllt.

Mission 2: Die Jungfrau von Orleans

Missionsziele:
1) Joan muss überleben
2) Die Kathedrale von Orleans darf nicht zerstört werden
3) Die Briten im Norden müssen vernichtet werden

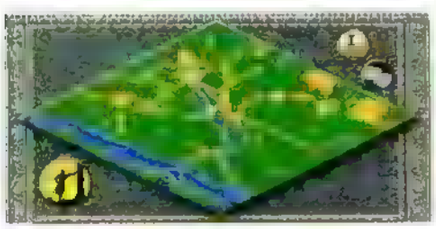


Verlassen Sie die Festung durch das Tor Richtung Südwesten und marschieren weiter. Nehmen Sie den Mönch mit, der später mit seinen Heilungsfähigkeiten von Vorteil sein wird. Gehen Sie weiter, beseitigen Sie die Briten und heilen Ihre Truppen mit dem Mönch. Ziehen Sie nun mit Ihren Truppen bis nach Blois und übernehmen das Kommando über die französischen Einheiten. Bilden Sie eine Gruppe aus den Karren, d'Alencon und Joan, gehen durch das nördliche Tor und dann weiter nach Norden. Benutzen

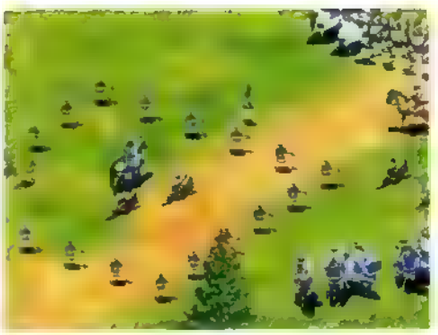
Sie dabe das Schiff, um nach Orleans einzuziehen. Nach der Begrußung durch die Dorfbewohner entwickeln Sie Pfeilfedern in der Waffenschmiede – damit ste gen Sie in die nächste Zivilisationsstufe auf Errichten Sie jetzt eine Belagerungswerkstatt und bauen Sie an jedem Tor einen Wachturm. Stellen Sie einige Einheiten aus Blois zur Sicherung der Hafenanlage ab und erschaffen einige R tter Schicken Sie Ihre Dorfbewohner durch das südliche Tor nach Westen, um die Äcker zu bearbeiten, und Ihre Ritter durch das nörd che Tor zur Wache Bauen Sie mit neuen Bewohnern Ressourcen ab und erschaffen 30 Ritter und fünf bis zehn Rammböcke Ihr Angriff sollte in mehreren Schüben erfolgen, einer nach dem anderen – der Sieg ist nicht zu erringen, wenn alle gleichze tig angreifen. Haben Sie die Mauern durchbrochen, müssen Sie nur noch eine der Burgen zerstören, womit die Mission geschafft ist

Mission 3: Aufräumaktionen im Loiretal

Missionsziele:
1) Joan muss überleben
2) Zerstören Sie mindestens drei britische Burgen



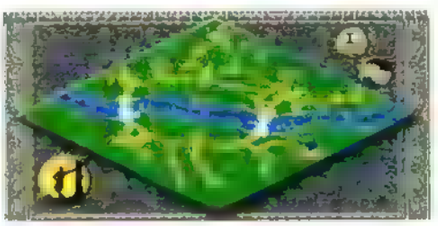
Schicken Sie einen Späher flussaufwärts. Wenn er Schiffe sichtet, schicken Sie diese zu Ihren Truppen. Laden Sie diese ein und fahren bis ganz nach Osten. Zerstören Sie den gegnerischen Wachturm auf der Lichtung und bauen ein Dorfzentrum im mittleren Osten Mauern Sie den Flussübergang im Westen zu und stellen dort einen weiteren Wachturm auf – ein zusätzlicher Turm im Norden sichert Sie gegen Angriffe. Bauen Sie nun einen Hafen im Suden, Stallungen, eine Schmiede und militarische Gebäude Produz eren Sie 20 Ritter und zehn Bogenschutzen und zerstören die Burgunder-Siedlung im Westen. Um Ihnen die weiteren Angriffe leichter zu machen, bauen Sie nördlich der ehemaligen burgundischen Siedlung e ne Burg, einige Stallungen und eine Belagerungsstätte Entwickeln Sie viele Steinschleudern, weitere Einheiten und zerstören die nordwestliche Burg. Anschließend ziehen Sie sich in Ihre eigene Burg zurück, um die Einheiten zu heilen Nun beginnen Sie den nächsten Angriff südwestlich und zerstören auch diese Burg. Die letzte Burg befindet sich sehr weit sudwestlich am Kartenrand Sie ist schwieriger zu erobern, da die Wachtürme innen postiert sind und sich Herden von Bogenschützen auf Sie stürzen, sobald Sie durch die Mauern gedrungen sind Zerstören Sie nach dem Kampf auch diese Burg, womit die Mission erfolgreich endet



Platzieren Sie wichtige Personen wie Joan möglichst in der Mitte der Kastenformation, in der sie relativ sicher sind

Mission 4: Der Aufstieg

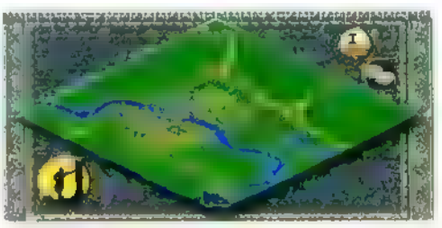
Missionsziele:
1) Joan muss überleben
2) Bringen Sie die Verstärkung in die französische Siedlung
3) Zerstören Sie die Dorfzentren von Rheims, Chalons und Troyes



Diese Mission beginnt mit Joan, einigen Reitern und zwei Monchen im Sudosten Genau im Westen liegt die französische Siedlung, die man jedoch nicht auf direktem Wege ansteuern kann Begeben Sie sich nach der ersten Weggabelung Richtung Süden und schicken Sie Ihre Ritter allein nach Westen, um die auf dem Weg liegenden drei Wachtürme auszuschalten – schicken Sie danach Joan und die restliche Truppe hinterher Setzen Sie Ihre Mönche ein, sobald Sie in der Siedlung angekommen sind, schicken Sie Ihre Bogenschützen in das Dorfzentrum und platzieren die übrigen Einheiten in der Nähe. Nun vermauern Sie die Flussubergänge, verstärken diese mit Wachtürmen und produzieren einen Hafen, eine Universität, Stallungen und eine Belagerungsstätte Schicken Sie nun zwei bis drei Galeonen los, die das gegenüberliegende Ufer angreifen. Locken Sie jetzt mit Spahtruppen die gegnerischen Ritter aus ihrer Siedlung und lassen sich bis zu Ihren Wachturmen verfolgen, woraufhin der Gegner in die Falle tappt. Die Pfeilschleudern in Chalon besiegen Sie allein mit Ihren Galeonen, indem Sie diese auf die Schleudern schießen lassen und dann die Position ändern, ehe sie zurückschlagen können. Schicken Sie danach zehn bis 15 Chevaliers nach Chalon und zerstoren deren Dorfzentrum. Jetzt steht Troyes östlich der Landbrücke auf Ihrem Schlachtplan Besorgen Sie sich Mönche und schicken Ihre Chevaliers am Fluss entlang nach Osten Nehmen Sie einige Dorfbewohner mit, die mitten auf der Karte eine Burg errichten, in die sich Ihre Truppe zurückziehen kann. In kurzen Abständen lassen sich Gegner blicken, die Ihre Burg angreifen – wehren Sie diese mit kurzen Angriffen ab. Wenn nur noch wenige Attacken folgen, nehmen Sie Ihren Trupp, ziehen in Troyes ein und zerstören das Dorfzentrum Nun ist Rheims an der Reihe, nordwestlich auf der Karte Bestucken Sie zunächst Ihre Burg mit zehn bis 15 Chevaliers, drei bis vier Dorfbewohnern und Priestern. Schicken Sie nun einige Einheiten zum sudlichen Stadttor von Rheims Soba d dort Angreifer heraussturmen, flüchten Sie zurück zur Burg, wo die Gegner ausgeschaltet werden. Schicken Sie nun Ihre Leute in westlicher Richtung zur feindlichen Siedlung, um die Steinschleuder zu zerstören. Nach gelungener Schlacht sch cken Sie Ihre Tribock-Geschutze gegen Rheims und zerstören die drei Burgen und das Dorfzentrum – Mission geschafft

Mission 5: Die Belagerung von Paris

Missionsziele:
1) Joan muss überleben
2) Befreien Sie die Flüchtlinge aus der englischen Tyrannei und geleiten mindestens sechs davon zum Chateau Compiègne
3) Rendezvous mit den Truppen des Kön gs am Sudufer der Seine

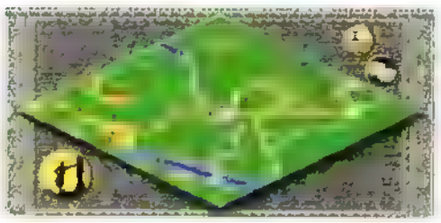


Teilen Sie Ihre Einheiten zunächst in kleinere Truppen ein: Joan zieht mit den Paladinen, Reiter, Pikeniere, Kanoniere, Bogenschutzen und Tribock-Schleudern werden in Gruppen zusammengefasst Der Weg durch das Haupttor ist tödlich, daher sollten Sie nach Süden durch die Mauer gehen. Nun ziehen Sie in Paris ein und gehen folgenden Weg links, rechts, weiter nach Norden bis zur roten Flagge, links und weiter bis zum Burgtor, von dort dann nach Norden und wieder links Fo gen Sie dem Pfad bis zu den Fluchtlingen, die Sie mit sich nehmen. Nun am Fluss entlang nach Osten bis zur kleinen Kirche, wo schon bald die Verstärkung des Königs eintr.fft Jetzt überqueren Sie die Brücke Richtung Norden und gehen immer geradeaus bis zu den Mauern von Paris, die Sie mit den Schleudern sprengen. Zerstören Sie auch die im Weg liegenden Waldstücke, um aus Paris herausmarschieren zu können. Weiter Richtung Norden zerstören Sie das Wa.dstück, gehen nach Osten bis zum Chateau und schließlich Richtung Süden durch das Burgtor. Sobald Sie Ihre Flüchtlinge zwischen den vier Flaggen platziert haben, ist die Mission erfullt

Mission 6: Eine perfekte Märtyrerin

Missionsziele:
1) Platzieren Sie die französische Flagge auf dem Flaggenhugel von Castillon
2) Stellen Sie sicher, dass der Handelskarren

mit der Flagge nicht zerstört wird
3) Vereinigen Sie sich mit der französischen Armee und Artillerie

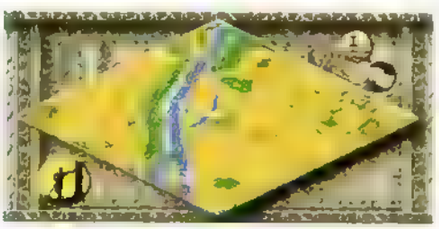


Joan wird umgebracht und Guy Josselyne kämpft weiter. Folgen Sie dem Pfad nach Osten bis zur französischen Armee, weiter über den Fluss nach Süden bis zur Artillerie und schließlich nach Süden bis zur Burgundersiedlung. Folgen Sie nun dem Weg bis zur Festungsmauer der Burgunder, welche Sie mit den Belagerungskanonen zerstören. Sobald burgundische Einheiten herausströmen, ziehen Sie die Kanonen hinter Ihre Kavallerie zurück und eliminieren die Angreifer. Zerstören Sie jetzt das Burgtor, die restlichen Wachtürme, die Mönche und das Dorfzentrum. Nutzen Sie die bereits aufgebaute Siedlung für sich, reparieren das Tor sowie die Mauern und bauen ein Dorfzentrum. Überqueren Sie danach den Fluss in der Mitte der Karte, zerstören Sie die Türme am Südwestufer und die restlichen Angreifer. Jetzt können Sie die Brücke überqueren und dem Ufer in westlicher Richtung folgen. Haben Sie so den Weg freigemacht, schicken Sie die restlichen in der Siedlung zurückgebliebenen Marktkarren und Einheiten hinterher. Schleichen Sie nun mit Ihren gesamten westlichen Einheiten nach Südwesten bis zum Westtor. Sobald Sie alle Gegner auf Ihrem Weg erledigt und ein Loch in die Mauer gesprengt haben, ziehen Sie in die Stadt ein. Wenn der Marktkarren die Hügelspitze erreicht, ist der Krieg gewonnen und die französische Flagge wird gehisst!

Kampagne: Saladin

Mission 1: Ein arabischer Ritter

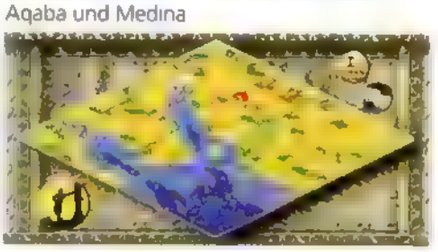
Missionsziele:
1) Vernichten Sie die französischen Truppen westlich von Kairo
2) Bringen Sie Ihre Soldaten zur Moschee
3) Zerstören Sie das Dorfzentrum des französischen Feldlagers östlich von Kairo



Stellen Sie zunächst den Angriffsenthusiasmus auf *defensiv*. Gehen Sie nach dem Angriff der Franzosen weiter nach Süden – schicken Sie einen Späher voraus, um die Lage zu checken. Die Angriffstruppe nahe der Pyramiden brauchen Sie nicht weiter beachten, ziehen Sie einfach bis zum südlichen Ende der Karte weiter. Locken Sie einzelne Gegner aus dem Lager und erledigen Sie diese. Marschieren Sie nun über die Brücke vor Kairo und übernehmen Sie die Galeone. Kurz bevor Sie in Kairo einziehen wollen, beschließen die Ägypter eine Allianz mit den Franzosen und greifen Sie an. Beschießen Sie die westliche Stadtmauer mit Ihrer Galeone, danach den Verteidigungswall, sprengen ein Loch hinein und ziehen in die Stadt ein. Stellen Sie nun den Angriffsenthusiasmus wieder auf *nicht angreifen* und ziehen weiter nach Norden. Sobald Sie die Moschee erreichen, verbünden sich die Ägypter wieder mit Ihnen und verstärken die Truppe. Stellen Sie den Angriffsenthusiasmus wieder auf *aggressiv* und verlassen Kairo durch das nordöstliche Tor. Marschieren Sie weiter Richtung Nordosten und zerstören die beiden Wachtürme. Gehen Sie weiter bis zum Dorfzentrum, zerstören Sie es und beschließen diese Mission.

Mission 2: Der Herrscher von Arabien

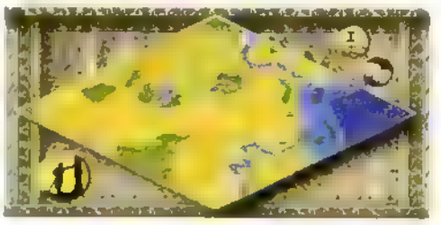
Missionsziele:
1) Vernichten Sie Reynalds Banditen
2) Vernichten Sie Reynalds Piraten
3) Sichern Sie das Überleben der Städte Aqaba und Medina



Bauen Sie zunächst eine Stadt samt großer Armee. Bauen Sie Stein, Gold und Holz ab, sorgen für den Nahrungsnachschub und bauen einen Wachturm nahe Ihres Dorfzentrums. Schicken Sie vier Dorfbewohner und zehn bis 15 Schwertkämpfer nach Norden, direkt vor Reynalds Festung. Lassen Sie die Dorfbewohner dort die Steinvorkommen abbauen und setzen zwei Wachtürme vor die Festung. Reynald startet zwar einige Angriffe, doch die sind schnell abgewehrt und die Wachtürme bieten genug Schutz für die Handelswege. Vergrößern Sie Ihre Armee mit allem, was Ihnen zur Verfügung steht, und postieren Ihre Leute im Südosten Ihres Dorfes. Nun ziehen Sie mit einem Teil der Armee nach Norden und zerstören die Festung. Ist dies geschafft, werden Sie von See aus angegriffen, doch die zuvor aufgestellten Einheiten werden damit fertig. Bauen Sie nun im Süden Ihres Dorfes einen Hafen und produzieren Sie zehn Galeonen und fünf Transportschiffe. Laden Sie fünf Dorfbewohner und einige starke Truppenmitglieder ein, fahren Sie nach Südosten und am Kartenrand nach Westen. Entladen Sie dort die Mannschaft und bauen zwei Wachtürme sowie Militärgebäude. Achten Sie darauf, dass Sie die Seeherrschaft behalten und Ihr Dorf vor weiteren Attacken schützen. Gleichzeitig starten Sie immer wieder Angriffe der kleinen Kampffront in Richtung Westen, um das Stadtzentrum zu erreichen. Produzieren Sie danach Rammböcke, um Reynalds Festung niederzureißen, und zerstören Sie danach die restlichen verstreuten Einheiten.

Mission 3: Die Hörner von Hattim

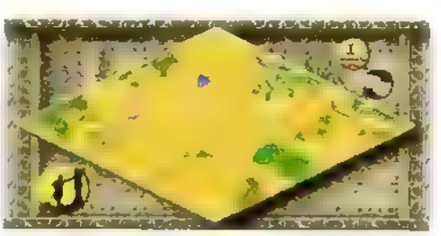
Missionsziele:
1) Stehlen Sie die Truhe mit dem Teil des „echten Kreuzes"
2) Bringen Sie die Truhe zu der mit vier Flaggen markierten Stelle zwischen den beiden Hügeln



Sie beginnen mit zwei Städten. In der südlichen beginnen Ihre Dorfbewohner sofort mit dem Abtragen von Gold und in der nördlichen mit der Holz- und Nahrungsgewinnung. Kommandieren Sie nun einige Einheiten des großen Dorfes zur Sicherung der östlichen Mauern ab und bauen südlich einen Hafen und ein Transportschiff. Produzieren Sie 15 Speerkämpfer und zehn Bogenschützen. Laden Sie die Speerkämpfer in das Transportschiff und befördern diese ans Ufer der Gegner. Die Bogenschützen sollten gleichzeitig die Gegner von der sicheren Zaunseite aus angreifen. Sind die Angriffe vorüber, attackieren Sie die Dorfbewohner und das Dorfzentrum. Nun steigen Sie in das Ritterzeitalter auf und bauen eine Belagerungswerkstatt und ein Kloster. Produzieren Sie einige Mönche und Mangonel-Schleudern. Sammeln Sie Ihre Einheiten im Südosten zusammen und nehmen die Mönche in die Mitte. Die Einheiten aus Jerusalem schicken Sie nach Westen; die andere Armeehälfte kümmert sich um die Palisaden rund um die Reliquie, tötet anschließend die Mönche hinter dem Zaun und stiehlt die Reliquie. Schicken Sie sie mit den Mönchen und einigen Einheiten zurück zur großen Stadt, platzieren sie zwischen den Flaggen und schon gehts zur nächsten Mission.

Mission 4: Die Belagerung Jerusalems

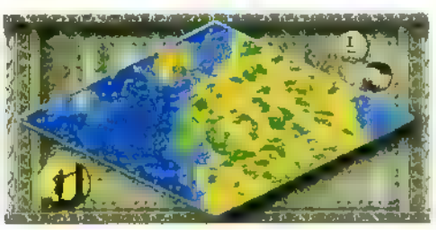
Missionsziele:
1) Vernichten Sie die Wachtürme innerhalb der Stadtmauern
2) Stellen Sie sicher, dass alle Kirchen und der Felsendom nicht beschädigt werden



Marschieren Sie den Pfad entlang nach Westen. Bauen Sie eine Burg zwischen Jerusalem und dem Dorfzentrum der Hospitaliter. Bekämpfen Sie während des Baus alle gegnerischen Einheiten und ziehen sich danach in Ihre Burg zurück. Errichten Sie dann einen Wachturm zwischen Burg und gegnerischem Dorfzentrum und zerstören Sie dieses, woraufhin das Land Ihnen gehört. Bauen Sie zwei weitere Türme neben die Burg, lassen die Hälfte Ihrer Einheiten nach Südwesten ausschwärmen und töten jeden blauen Gegner. Bauen Sie eine Universität, eine Belagerungswerkstatt sowie weitere Felder zum Nahrungserwerb. Schicken Sie nun den zweiten Trupp nach Südwesten und halten Jerusalems Arbeiter von der Arbeit ab – vermeiden Sie jedoch Kontakt mit den im Südosten lagernden Rittern. Weiter geht es in der Imperialzeit; in der Universität erwerben Sie neue Technologien und produzieren Tribock und Mameluken. Beginnen Sie von außen mit der Zerstörung der innen liegenden Wachtürme und des Westtors. Stellen Sie den Angriffsenthusiasmus auf *nicht angreifen* und marschieren in die Stadt ein, um den in der Mitte liegenden Wachturm zu zerstören.

Mission 5: Heiliger Krieg

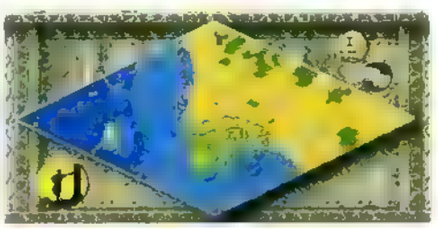
Missionsziel:
Befreien Sie zwei der drei belagerten Städte Tiberias, Tyre und Ascalon.



In dieser Mission geht es hauptsächlich um Schnelligkeit. Beginnen Sie sofort mit der Produktion von Dorfbewohnern und setzen Sie diese zum Ressourcenabbau ein. Die Fischerboote im Hafen schicken Sie zum Nahrungserwerb und produzieren Ritter und Bogenschützen. Schicken Sie Ihre Truppen durch das Osttor und folgen dem Weg nach Nordosten bis zu den französischen Wachtruppen, wo Sie Ihre Mannen auf Patrouille schicken. Bauen Sie einige Marktkarren und sichern den Handelsweg nach Hebron, nördlich Ihrer Siedlung. Wichtig ist jetzt der Steinabbau nördlich der Karte sowie der Ausbau der Wachtpostenstelle und Ihrer Siedlung. Um dies zu beschleunigen, produzieren Sie so viele Dorfbewohner wie möglich, die dann auch Wachtürme bauen. Bilden Sie einen Trupp aus Dorfbewohnern sowie anderen Einheiten und ziehen durch das Osttor am Meer entlang nach Süden. Wenn Sie die Bucht mit dem Schiffswrack erreichen, bewegen Sie sich weiter nach Osten. In sicherer Entfernung von den Toren Ascalons bauen Sie eine Burg. Sobald Sie in der Imperialzeit die Tribock-Schleuder entwickelt haben, greifen Sie von Osten aus an und zerstören alles, einschließlich dem Weltwunder. Nun widmen Sie sich dem östlich liegenden Tiberias. Ziehen Sie mit einem Teil Ihrer Dorfbewohner Richtung Nordwesten, einem anderen Richtung Nordosten von Tiberias und bauen dort einen Hafen, in dem fünf Kriegsgaleonen produziert werden. Wenn durch den Einsatz Ihrer Kriegsgaleonen alles niedergeschossen ist, fallen Sie in Tiberias ein und zerstören alles Übriggebliebene.

Mission 6: Der Löwe und der Dämon

Missionsziel:
Bauen Sie ein Weltwunder und verteidigen Sie es.

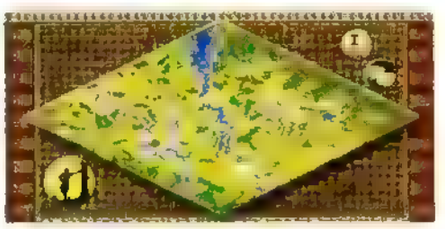


Versiegeln Sie die Zugänge, durch die Sie angegriffen werden, mit zusätzlichen Wachtürmen und Truppen. Produzieren Sie Dorfbewohner, die sich um die Ressourcen kümmern und Felder bebauen. Nun verfrachten Sie einige Dorfbewohner im Transportschiff und mit Kriegsgaleonenunterstützung nach Südwesten auf eine kleine Insel. Hier bauen Sie ein Bergarbeiterlager auf, um nach Gold schürfen zu lassen. Erforschen Sie jetzt in der Universität die vorhandenen Technologien und sichern die bereits vermauerten Zugänge nochmals mit Schleudern. Um deren Halt zu sichern, platzieren Sie an jeder Schleuder einen Dorfbewohner, der sich um die Reparatur kümmern soll, und setzen auch Mönche dort ein. Nun eliminieren Sie einige Gebäude in der Siedlung, um dort das Weltwunder aufzubauen, welches **mindestens 300 Jahre** halten muss, um die Mission zu gewinnen. Verteidigen Sie jetzt noch das Weltwunder und die Kampagne ist gewonnen.

Kampagne: Dschingis Khan

Mission 1: Schmelztiegel

Missionsziel:
Warten Sie auf Instruktionen von Dschingis Khan.



Reiten Sie nach Nordwesten, um von den Ungirad zu erfahren, dass sie einen Pakt mit

KOMPLETTLÖSUNGEN

9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *400* verschiedene Artikel):

Abe's Odyssee: Oddworld
Abe's Exoddus
Age of Empire
Amerzone
Anno 1602
Arghan
Atlantis & Safecracker
Atlantis 2
Baldur's Gate
Baphomets Fluch 1 & 2
Black Dahlia
Blackstone Chronikeo & Linh
Blaze & Blade - 14.80
Breath of Fire V - 14.80
Byzantine & Darkseed 2
Cheatbuch 1, 2 oder 3- 14.80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
Command & Conquer 2
Coc 2
Darkseed 2 & Byzantine
Days of Oblivion 1 oder 2
Descent to Undermountain
Diablo
Dino Crisis
Discworld 1 & 2
Drakan
Driver
Dune 2000
Earth 2140
Erotik Sammelband (Oblivion...)
Fallout 1 oder 2
Exant
Final Fantasy 7+8 - 14.80 DM
Forsaken
5. Element, das
Gabriel Knight 1 oder 2
Galador
G - Police 1 + 2
Grandstream Saga
Grab des Pharao/Leg. Of Time
Granny
Grim Fandango
Half Life (DK)
Heart of Darkness
Harvest of Souls (Shivers 2)
Indy Jones und der Tempel...
Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye
John Sinclair: Evil Attacks
King's Quest 5 & 6, 7 oder 8
Knala Lumpur & Terra-Gon
Lands of Lore 1 oder 2
Lands of Lore 3 - 14.80
Legacy of Kain
Legacy of Kain, Soul Reaver
Legacy of Time/Grab des Phar.
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Liath & Blackstone Chroniken
Men in Black & Dogday
Metal Gear Solid
Might and Magic 6 oder 7
Mission Impossible
Monkey Island 1 & 2 oder 3
Myst
Nightlong
Nocturne
Obsidian & der vergessene Gott
Outcast
Pilgrim & Titanic
Popolous, New Beginning
QIN
Quest: The Eye
Quest for Glory 5
The Quivering
RF Afi
Red Jack & Verrat in Stadt
Rent a Hero
Ring der Nibelungen
Riven
Rückkehr nach Krondor
Sanitarium
Shadowman - 14.80 DM
Simon the Sorcerer 1 & 2
Shannara
Shine
Siedler 2 oder 3
Silent Hill
Silver
Simon the Sorcerer 1 & 2
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Starcraft
Star Trek: Generations & Evid.
Star Trek: Final Unity
Star Wars, Dunkle Bedrohung
Superspy & Versailles 1685
Syndergist & Affäre Morlov
Syphon Filter - 14.80 DM
Terra-Gon & Knala Lumpur
Tex Murphy: Overseer
Time Lapse
Titanic & Pilgrim
Tomb Raider 1, 2, 3 & 4 - 14.80
Total Annihilation
Turok 1 oder 2
Verrat in der verbotenen Stadt
Versailles 1685
Wächter der Schatten
Wing Command. IV & Prophecy
X-Files
Zelda 64 - 14.80
Zorke: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis
Lösungen zu Actionspielen! auf Anfrage!

Ab sofort erhalten Sie bei uns eine CD mit circa 300 Lösungen und über 3000 Cheats für nur 29,95 DM!!!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9,95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE
Ladenverkauf (13-20 Uhr)
Wexstrasse 24
10715 Berlin
Tel.: 03379/447729
Fax.: 03379/447729
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-14 Uhr

Sie erreichen uns auch im *Internet* unter: http://www.magic-line.de

SPIELEBERATER + HINTBOOKS

Produktinfo 046

Ihnen nur unter der Bedingung eingehen, dass Sie Ihnen die heilige Reliquie bringen. Reiten Sie dann weiter nach Südwesten. Dort erklären Ihnen die Tayichi'uds, dass Sie zu Ihnen halten werden, wenn Sie deren Feinde, die Naiman, eliminieren. Jetzt überqueren Sie den Flussübergang, um die hungernden Kereyids zu erreichen, für die Sie 20 Schafe eintreiben sollen. Die Schafe finden Sie im Norden, im Nordwesten und unterhalb der Siedlung. Nun greifen Sie die Kara-Khitai im südwestlichen Teil der Karte an und zerstören deren Kloster, in dem Sie die Reliquie finden. Transportieren Sie diese mit einem Mönch zu den Ungirad zurück. Reiten Sie jetzt zu den Naiman nach Norden, die von Ihnen verlangen, die Tayichi'uds zu eliminieren. Marschieren Sie jetzt Richtung Nordosten, wo die Uighurs von Ihnen verlangen, den Wolf in der nordöstlichen Ecke der Karte umzubringen. Tun Sie dies, zerstören Sie danach die Tayichi'uds und reiten zu den Naiman, um von Ihrer Aktion zu erzählen.

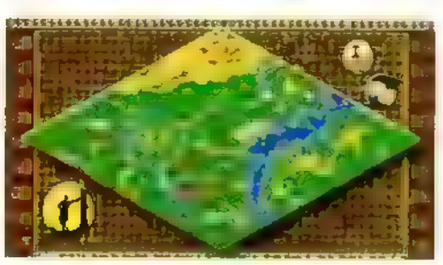
Mission 2: Ein Leben für die Rache

Missionsziele:
1) Sorgen Sie dafür, dass das Zelt von Dschingis Khan nicht vernichtet wird.
2) Strecken Sie den Verräter Kushluk nieder.

Reiten Sie zunächst nach Norden, um die Siedlung der Tayichi'uds zu übernehmen. Um Ihre Stadt vor Angriffen zu schützen, bauen Sie eine Palisade um die Siedlung. Zum Schutz Ihres Weltwunders bauen Sie Wachtürme um dieses und besetzen sie mit Bogenschützen. Erforschen Sie alle Technologien und nehmen anschließend einen großen Trupp und reiten Richtung Südwesten, bis Sie auf eine Palisade stoßen, in der sich Kushluk befindet. Schlagen Sie dort ein Loch hinein und verfolgen die vor Ihnen fortlaufenden Einheiten bis zum Dorfzentrum in der südwestlichen Ecke der Karte und töten Sie Kushluk (mit der Karodecke).

Mission 3: Einmarsch in China

Missionsziel:
Erobern Sie die Städte Tanguts, Hsi Hsia, Jin und Sung.

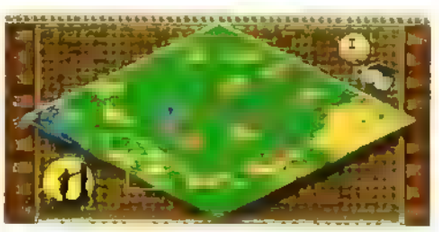


Reiten Sie nach Osten, übernehmen Sie das herrenlose Schiff und setzen zum Ostufer über. Nun gehts weiter nach Osten, bis Sie einen kleinen Trupp zur Verstärkung bekommen. Bauen Sie ein Dorfzentrum, militärische Gebäude, einen Hafen und erschaffen Sie zusätzlich weitere Dorfbewohner, von denen Sie einige zum westlichen Ufer zurückbringen. Mauern Sie die Flussübergänge zu und sichern Sie sie mit Wachtürmen. Nun bauen Sie weitere Schiffe und befördern eine große Gruppe von Leuten nach Süden. Setzen Sie Ihre Truppe hinter der Mauer am westlichen Ufer wieder ab. Marschieren Sie nun an der Mauer entlang nach Westen, bis Sie erneut auf Verstärkung stoßen. Errichten Sie hier ein Dorfzentrum und kümmern sich um die Ressourcen. Nun lassen Sie einige Dorfbewohner bis zu einem schmalen Flussübergang nach Osten ziehen. Bauen Sie am einzigen Übergang Richtung Norden eine Burg und erforschen die Technologien. Schicken Sie gelegentlich einen Reiter zu den Tanguts, um deren Fortschritt im Auge zu behalten. Wenn diese keine neuen Einheiten mehr bilden, ist es höchste Zeit für einen Angriff und die Zerstörung. Östlich Ihrer Burg befinden sich die Hsi Hsia, die Sie aus der Reserve locken und langsam vernichten. Die Jin im Nordosten beseitigen Sie auf die gleiche Weise – bauen Sie eine Burg vor deren Nordtor und vernichten Sie sie.

Weltwunder wie dieses müssen entweder erbaut oder zerstört werden, um weiterzukommen

Mission 4: Die Horde zieht nach Westen

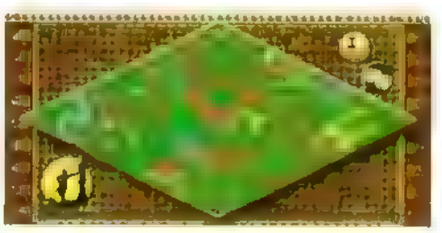
Missionsziele:
1) Vernichten Sie das Khwarazam-Imperium.
2) Vernichten Sie die russischen Truppen.
3) Subotai muss überleben.



Schicken Sie Subotai und die Truppe nach Westen. Auf dem Weg werden Sie in einen Kampf verwickelt, nach dessen Sieg Sie ein zweites Dorf erlangen. Nun stellen Sie Ihre Einheiten in den *nicht angreifen*-Enthusiasmus um und sichern Ihre Siedlung im Nordwesten mit einer Mauer, die sich vom Teich bis zum Kartenzentrum erstrecken sollte. Bauen Sie nahe am Teich ein Tor und setzen Sie dahinter eine Burg. Einige Wachtürme entlang der Mauer stabilisieren deren Halt. Bauen Sie nun Schmiede, Belagerungsstätte und eine Universität und erforschen alle Technologien, um eine gute Truppe zusammenzustellen. Ziehen Sie mit den beiden Marktkarren nach Süden, wo der Schah ermordet wird. Attackieren Sie das gegnerische Feld südlich Ihrer Siedlung und ziehen sich sofort hinter ihre Mauern zurück. Der Feind rückt jetzt gegen Ihre Stadt. Sobald Sie alle Gegner eliminiert haben, ziehen Sie in deren Dorf ein und zerstören alles, inklusive der russischen Burg. Gehen Sie nun mit einer Armee nach Südwesten bis zum See und biegen dort nach Osten ab. Folgen Sie dem Pfad bis zu einer Engstelle zwischen Klippen und See, errichten Sie dort eine Speermauer mit Tor, die Sie zum See hin zubauen. Locken Sie die Gegner nun bis vor das Tor, lassen die Mönche ihre Arbeit tun und diese beschwören. Südwestlich des Kartenzentrums befindet sich ein kleiner See, an dessen Nordufer Sie nun einen Hafen anlegen und Kriegsgaleonen bauen, welche Sie zum Ende des Flusses fahren lassen. Bauen Sie zum Schutz Ihrer Nordmauer noch zusätzliche Galeonen und schicken währenddessen einen Teil Ihrer Armee zum Flussufer. Bauen Sie dort eine Burg und greifen inzwischen das Westtor der Gegnerstadt an. Nach einiger Zeit können Sie in die Stadt einziehen und deren Dorfzentrum samt Burg (westlich) zerstören. Marschieren Sie jetzt nach Osten und vernichten die zweite Burg.

Mission 5: Das Versprechen

Missionsziel:
Erobern Sie die Flaggen der Polen, Deutschen und Böhmen.

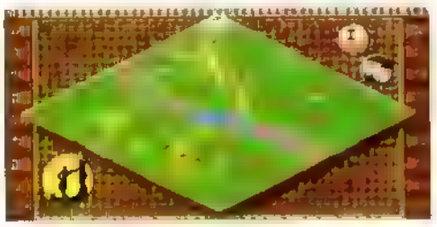


Bauen Sie zunächst Ihre Siedlung aus, produzieren Dorfbewohner und lassen diese die Ressourcen abtragen. Schicken Sie nun einige Kampfeinheiten zum Eingang der Schlucht, welcher auch zur polnischen Siedlung führt. Schicken Sie den Mönch zur nordwestlichen Ecke des Gebirges, um Ihre Goldvorräte zu sichern. Haben Sie eine starke Armee gebildet, können Sie es wagen, gegen Polen zu ziehen und die Flagge an sich zu reißen. Reiten Sie sodann Richtung Süden und vernichten die Deutschen. Bauen Sie nun drei Burgen, setzen sie entlang der nördlichen Mauer in eine Reihe und bauen eine Palisade, welche die westlichen Zugänge abriegelt. Lassen Sie jedoch einen kleinen Spalt im Süden frei. Jetzt müssen Sie sich verteidigen und das „Lockspiel" beginnt er-

neut. Bessern Sie an Ihrer Burg entstandene Schäden sofort aus. Ziehen Sie nun mit Ihrer Armee nach Westen und zerstören den Verteidigungswall der Böhmen, vernichten deren Burg und reißen die Fahne an sich. Marschieren Sie mit Ihrer Armee nach Südosten und schon bald gehören auch die Deutschen der Vergangenheit an.

Mission 6: Pax Mongolia

Missionsziele:
1) Warten Sie auf die Ankunft von Subotai
2) Vernichten Sie die Ungarn

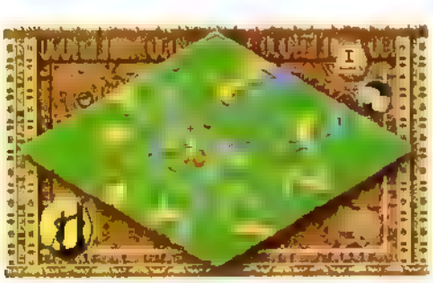


Da Subotai sich um 40 Minuten verspätet, sollten Sie die Zeit nutzen, und Ihre Dorfbewohner Richtung Kartenmitte schicken. Auf der Brücke sollten diese dann eine Mauer samt Wachtürmen errichten. Nun schicken Sie die Dorfbewohner zurück in die Siedlung zum Ressourcenabbau und senden Reiter und Mangonels zu den Palisaden nördlich der Brücke. Hinter die erste setzen Sie die Reiter, hinter die zweite die Mangonels. Anschließend gehen Sie dann im *Enthusiasmus*-Modus auf *Stellung halten* und kümmern sich weiter um Ihre Siedlung. Nun locken Sie die Ungarn zu den Palisadenwänden und lassen sie in die Falle laufen. Sobald die Ungarn ein Loch in die einzige Brücke zwischen den beiden Ufern sprengen, müssen Sie über die östliche Eisbrücke das andere Ufer betreten und dort ein Dorfzentrum errichten. Nun bauen Sie eine Burg und produzieren Trebock-Schleudern. Sprengen Sie eine Schneise in das Waldstück und zerstören alle Ihnen entgegenkommenden Truppen. Machen Sie sich mit Hilfe der Saboteure den Weg frei und ziehen weiter Richtung Westen. Zerstören Sie das Weltwunder und die restlichen Truppen westlich der Stadt.

Kampagne: Barbarossa

Mission 1: Der heilige römische Kaiser

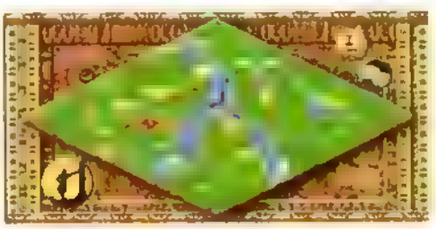
Missionsziel:
Erobern Sie vier der sechs Reliquien aus den einzelnen Fürstentümern.



Ziehen Sie nach Süden, wo Sie auf die Franzosen treffen. Nach Ihrem Sieg kommen Sie in Besitz einer heiligen Reliquie und eines neuen Landstückes. Ziehen Sie jetzt gegen die Schwaben im Osten, zerstören deren Kloster und heimsen die nächste Reliquie ein. Kümmern Sie sich zunächst um Ihr Dorf und sichern es vor Angreifern ab. Jetzt sind die Burgunder an der Reihe. Ziehen Sie nach Nordosten, schleichen Sie westlich der Siedlung vorbei an der Burg Böhmens, gehen nach Osten und greifen an – schon bald gehört das nächste Heiligtum Ihnen. Nehmen Sie nun Ihren Trupp und ziehen weiter westlich des Schlachtfelds, wo Sie auf die Sachsen treffen, die Sie jedoch nur mit einer starken Armee angreifen sollten. Fallen Sie nun durch das Osttor ein, vernichten Sie alles und holen sich die Reliquie, die ganz dicht neben dem Dorfzentrum ist.

Mission 2: Heinrich der Löwe

Missionsziel:
Vernichten Sie die Polen



Bauen Sie zunächst eine starke Armee auf. Da Sie es sich zur Aufgabe gemacht haben, Sachsen und Bayern zu beschützen, schicken Sie zehn bis 15 Männer in diese Gegenden. Lassen Sie weitere Truppen entstehen und sichern Sie Ihre Burg ab, denn schon bald werden Sie von Heinrich, dem Löwen angegriffen. Verteidigen Sie sich und zerstören Sie seine Burg. Wandern Sie nun mit Ihren Leuten nach Südwesten, wo sich ein Gefängnis mit vier Insassen nebst einer Reliquie befindet. Durchbrechen Sie die Mauern, befreien Sie die Gefangenen und nehmen die Reliquie mit. Bauen Sie nun ein Dorfzentrum, treten Sie ins nächste Zeitalter und produzieren in der Burg die Ihnen möglichen Truppen. Nun machen Sie sich auf den Weg, um die polnischen Burgen zu zerstören, welche nördlich des sächsischen Dorfes, im Norden der Karte und im Nordosten am Fluss liegen.

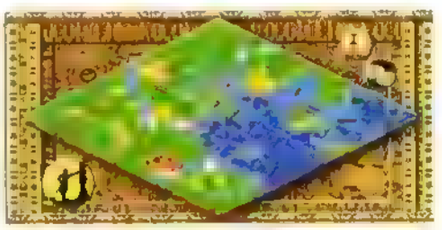
Mission 3: Papst und Gegenpapst

Missionsziel:
Konvertieren Sie die Kathedrale von Mailand

Nehmen Sie Mönche und Einheiten und ziehen gegen Crema im Nordosten, bis Sie auf Dorfbewohner stoßen, welche Sie durch die Mönche konvertieren. Bauen Sie nun eine Kaserne in der Siedlung, übernehmen Sie deren Felder, kümmern sich um die Goldmine und erforschen „Erlösung" im Kloster. Bauen Sie ein Dorfzentrum und errichten südlich des Dorfes einen Hafen. Errichten Sie weiterhin eine Belagerungsstätte und Universität und schreiten in den Imperialismus voran. Bauen Sie nun auf der anderen Flussseite eine Burg, welche Sie mit Wachtürmen absichern. Konstruieren Sie nun einige Kriegsschiffe, mit denen Sie zum westlichen Flussufer ziehen und die Burg der Flusswache zerstören. Die zweite Burg, welche weiter westlich liegt, lässt sich am besten mit Kriegsgaleonen zerstören. Ziehen Sie danach mit Ihren Leuten östlich der Karte nach Süden bis zu einer Straße, an der Sie Belagerungswerkstatt, Schießanlage und eine Kaserne bauen. Die Brücke im Westen sollten Sie zumauern und dahinter einige Mönche stellen, welche die anrückenden Mailänder konvertieren. Nun nehmen Sie Ihre Armee, gehen über die Brücke, lassen die Mönche auf dem Weg ihr Werk verrichten und zerstören alle noch vorhandenen Gebäude. Ziehen Sie weiter zu Mailands Osttor und schlagen sich durch die Mauer. Vernichten Sie alles, was sich Ihnen in den Weg stellt und schicken Sie einige Mönche zur Kathedrale im Süden der Stadt – nach einiger Zeit des Betens gehört die Kathedrale Ihnen.

Mission 4: Der Lombardbund

Missionsziel:
Errichten Sie ein Weltwunder innerhalb einer der drei Städte Verona, Padua oder Venedig

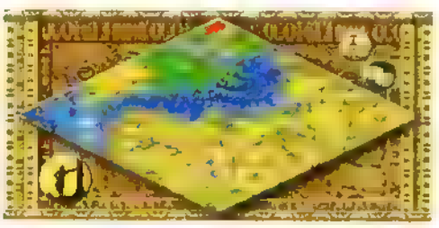


Zu Beginn der Mission stehen Sie unter schwerem Beschuss. Nehmen Sie alle Einheiten und fliehen Sie über die Sumpfbrücke nach Südosten. Schicken Sie die Dorfbewohner landeinwärts und schlagen Sie die Verfolger. Nun sichern Sie die beiden Flussübergänge mit Mauern und Türmen. Ziehen Sie mit einem Ihrer Schiffe Richtung Norden, bis Sie auf einige Schiffseinheiten mit einer beachtlichen Verstärkung treffen. Nehmen Sie diese Einheiten zum Nordufer in Richtung Osten mit und entladen Sie sie am Kanal ins Landesinnere. Auf einer kleinen Insel am Ostrand der Karte befindet sich ein Steinbruch, der von einem Kanonenturm beschützt wird und für zusätzliche Steingewinnung sorgt. Haben Sie eine Armee aufgebaut, verlassen Sie die Insel Richtung Westen und zerstören Padua. Weiter westlich stoßen Sie erneut auf Heinrich den Löwen

Nun ziehen Sie weiter nach Südwesten, zerstören seine Siedlung und bauen vor Veronas Toren eine Burg – schicken Sie weitere Schiffe ans Ostufer, wo Sie sich mit Ihrer Truppe durch das Tor schlagen. Bringen Sie genug Dorfbewohner für den Bau eines Weltwunders mit. Zerstören Sie nun die Gebäude und Felder neben dem Dorfzentrum und bauen eine Batterie von Wachtürmen – erst dann beginnen Sie mit dem Bau des Weltwunders.

Mission 5: Barbarossas Feldzug

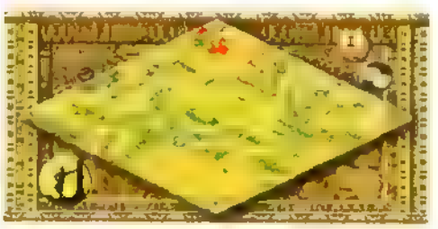
Missionsziel:
Erreichen Sie mit mindestens zehn Einheiten die Siedlung der Hospitaller.



Marschieren Sie zunächst südwärts bis zu einem Sarazenischen Hinterhalt. Schicken Sie einzelne Reiter zum Eingangstor der Byzantiner, die Ihnen in diesem Moment die Freundschaft kündigen und angreifen. Sobald Sie bis zum Weltwunder vordringen können, ergeben sich die Byzantiner jedoch willenlos. Nördlich der Karte herrscht bereits eine Seeschlacht, die Sie jedoch für sich gewinnen. Setzen Sie zum Ostufer über und folgen den Klippen Richtung Süden bis zu einem kleinen Strand, an dem Sie Ihre Truppen an Land bringen. Die marschierenden Sarazenen sind schnell geschlagen und Sie bewegen sich weiter Richtung Nordosten. Erklimmen Sie das Plateau und schlagen Sie eine Schneise in die Wälder, die Ihnen den Weg nach Südosten frei macht und Sie kurze Zeit später bei den Hospitallern ankommen lässt – betreten Sie die Burg und die Mission ist beendet.

Mission 6: Der schlafende Kaiser

Missionsziele:
1) Stellen Sie sicher, dass der Felsendom von Jerusalem nicht zerstört wird.
2) Bringen Sie den Leichnam von Barbarossa zum Felsendom in Jerusalem.



Sie müssen jetzt sehr schnell handeln, da die Gegner nach etwa zehn Minuten angreifen. In diesem Zeitraum müssen Sie folgende Dingen erledigen:
- Ressourcen abtragen
- einen Schutzwall um Ihr Dorf aufbauen
- einen Markt bauen, um für den Handel zu sorgen
- eine Universität, Belagerungswerkstatt sowie ein Kloster bauen und alle Technologien entwickeln
- Mönche erschaffen
- im Südosten ein Tor und dahinter eine Burg bauen

Schicken Sie während des Angriffs die Dorfbewohner immer wieder zur Reparatur und einige Mönche in die Nähe der Burg, um die Gegner zu konvertieren. Holen Sie diese Einheiten in Ihre Siedlung und lassen Sie sie heilen. Die angreifenden Tribock-Schleudern erledigen Sie mit Hilfe der Armbrustschützen und Paladine. Schicken Sie nun einen Reiter nach Südwesten, um Richard Löwenherz für sich zu gewinnen. Nun sorgen Sie für eine Gruppe Deutschritter sowie einige Tribock-Schleudern und lassen diese Einheiten nach Norden und Nordosten ziehen. Schlagen Sie ein Loch in die Mauer der Sarazenen und töten alle Dorfbewohner. Achten Sie darauf, dass in Ihrer Siedlung immer wieder Reparaturen vorgenommen werden und dass für militärischen Nachschub gesorgt wird. Ist Ihre Truppe im Nordosten der Karte angekommen, schicken Sie diese nach Süden bis zur Stadtmauer von Jerusalem. Setzen Sie nun ein Tor zwischen Stadtmauer und Waldgebiet und bauen dort erneut eine Burg. Schicken Sie den Marktkarren mit der Leiche Barbarossas und einigen anderen Einheiten im Kastenformat am nördlichen und östlichen Kartenrand entlang bis zu Jerusalems Burg. Dringen Sie durch das Loch in der Stadtmauer ein und karren Sie den Toten bis vor den Felsendom im Zentrum der Stadt. Damit ist die Kampagne erledigt und das Spiel gelöst.

Homeworld (Lösung Teil 1)

Bernd Gegner
(b.gegner@t-online.de), der größte Raumheld seit Roger Wilco, sattelte seine Maschine und löste für uns Sierras dreidimensionale Raumstrategie – den ersten Teil finden Sie hier, die komplette Lösung auf der Bonus-CD der nächsten Ausgabe.

Definitionen:

BK = Bergungskorvette, **GFG** = Gravitationsfeldgeneratoren, **MS** = Mutterschiff, **RE** = Rohstoffeinheiten, **RÜS** = Rohstoffüberwachungsschiff

Tipps:

1.) Sobald der Antrieb des Mutterschiffs aufgeladen ist und alle erreichbaren Rohstoffe abgebaut wurden, kann der Level mit einem Hyperraumsprung verlassen werden. Die einzelnen Missionsziele müssen nicht unbedingt erfüllt werden!
2.) Stehen besonders wenig Rohstoffe zur Verfügung, kann man die Kampfkraft dadurch erhöhen, dass verstärkt feindliche Schiffe beschädigt und dann mit BKs „gestohlen" werden.
3.) Sind keine Feinde mehr vorhanden, kann man die Ernte beschleunigen, indem man das RÜS mit „Strg+Alt" dazu veranlasst, alle Sammler zu „bewachen". Dadurch hält das Überwachungsschiff automatisch den kürzesten Abstand zu den bewachten Sammlern.

01, Vorbereitung:

1.) Schicken Sie das Ernteschiff sofort an die Arbeit, erforschen „Jägerchassis" und schaffen zusätzliche Jäger.
2.) Bauen Sie ein Forschungsschiff, eine BK und zerstören alle Übungsdrohnen.
3.) Erst wenn alle Rohstoffe abgebaut wurden, bergen Sie das Feindobjekt und aktivieren den Hypersprung.

02, Außenbereich des Kharak-Systems:

1.) Bauen Sie ein zweites Ernteschiff sowie eine Sonde und schicken diese zur gelb markierten Position. Warten Sie so lange, bis Feindschiffe angreifen, und erforschen den „Korvettenantrieb".
2.) Vernichten Sie die erste Angriffswelle und schicken eine BK und zwei Abfangjäger zu der markierten Stelle, an der die zerstörte „Khar Selim" liegt. Wenn die BK von Feindschiffen angegriffen wird, flieht sie automatisch zum MS. Die mitgeschickten Jäger lenken unterdessen den Feind ab.
3.) Während ein Ernteschiff Rohstoffe abbaut, bringen Sie den anderen Sammler nahe an das MS heran, damit es als gut gepanzerte Zielscheibe dient. Erforschen Sie „Korvetten-Chassis" sowie „Schwere Korvette" und bauen zwei schwere Korvetten. Wählen Sie für Ihre Kampfschiffe die „Ausweich"-Taktik. Lassen Sie beschädigte Schiffe sofort andocken, um sie zu reparieren und aufzutanken (außer den Ernteschiffen).

03, Rückkehr nach Kharak:

1.) Schicken Sie alle Kampfschiffe sofort zu den Kälteschlafcontainern und greifen gesammelt die Feindschiffe an. Ihr vorher markiertes Geschwader können Sie bereits während des Intros losschicken (wenn die

Der schwere Kreuzer ist das teuerste, aber auch am besten bewaffnete Schiff im Spiel

Feindschiffe zum ersten Mal gezeigt werden!) Die Erntеschiffe beginnen ihre Arbeit an den Rohstoffnebeln. Bauen Sie zehn Abfangjäger, mit denen Sie die anderen Schiffe attackieren. Wählen Sie bei den Angriffen die Formation "Klauen"-Formation.

2.) Stellen Sie vier BKs bereit und teilen Ihre Kampfschiffe in zwei Gruppen auf. Zerstören Sie nun eines der Feindschiffe und beschädigen die anderen so lange, bis sie von den in der Nähe wartenden BKs abgeschleppt werden können – pro Schiff sind dafür zwei nötig. Setzen Sie BKs aber nur dann ein, wenn die Feindschiffe abgelenkt sind! Sorgen Sie dafür, dass abgeschleppte Fregatten nicht weiter angegriffen werden.

3.) Wenn BKs frei werden, holen diese die übrig gebliebenen Kälteschutzcontainer. Sobald die Möglichkeit besteht, beginnen Sie zudem die Erforschung des „Schlachtschiff-Chassis".

04, Große Einöde:

1.) Bauen Sie ein RUS und lassen es beide Erntеschiffe bewachen, indem Sie „Strg+Alt" drücken und einen Rahmen um die Sammler ziehen. Teilen Sie die Korvetten und Jäger in zwei Geschwader auf, die das RUS bewachen. Aktivieren Sie nun „ernten" im Kontextmenü der Sammler.

2.) Wenn das Betusi-Raumschiff auftaucht, wird automatisch eine Handelseinheit übergeben. Kaufen Sie die angebotenen Ionengeschütze und bauen damit zwei Ionenfregatten. Beide Geschwader werden um einige schwere Korvetten und Abfangjäger verstärkt. Belassen Sie ein paar Ionenschiffe und Jäger beim MS.

3.) Sobald die größeren Piraten-Ionenschiffe auftauchen, werden Sie von einem Geschwader beschäftigt, eines nach dem anderen wird von je zwei BKs abgeschleppt. Fliegen Sie jeweils einen großen Bogen, um von der Seite oder von hinten zuzugreifen! Wenn die kleinen Feindjäger zerstört wurden oder der Treibstoff ausgeht, lassen Sie die Geschwader andocken, während die Erntеschiffe ständig weitersammeln!

4.) Beim Angriff des Piratenträgers kümmern sich die beiden Geschwader im Ausweichmodus um die Begleitschiffe und die Ionenfregatten legen los – bergen Sie die Piratenschiffe! Sobald der feindliche Träger flieht, wird er von allen Einheiten angegriffen und zerstört.

05, Große Einöde 2:

1.) Schicken Sie RÜS und Sammler automatisch an die Arbeit – diesmal bewacht von allen kleineren Kampfschiffen. So bald wie möglich erforschen Sie „Angriffsbomber" und bauen wenigstens zehn Stück davon, während Fregatten und Bomber vor dem MS warten.

2.) Wenn die Meldung erscheint, dass die Feindflotte entdeckt wurde, vernichten Sie alle angreifenden Jägerverbände und versuchen sofort einen Feindsammler einzufangen. Sobald Fregatten auftauchen, ziehen Sie sich zum MS zurück. Wenn sich Gegner dem MS nähern, kommen Ihre ständig zu verstärkenden Bomber im Ausweichmodus und die Fregatten zum Einsatz, der Rest kümmert sich um die Feindjäger. Bringen Sie alle Zivilschiffe ca. 40 km hinter das MS. Bergen Sie auch die Feindsonden und lassen die Geschwader in ruhigen Momenten andocken. Nehmen Sie eine Begleitfregatte sowie alle Kampfflieger und säubern die Umgebung von Jägerverbänden – optimal sind dafür schwere Korvetten. Sollten Fregatten auftauchen, fluchten Sie, um zu tanken und zu reparieren.

3.) Falls es nicht schon passiert ist, locken Sie nun die Feindflotte an, indem Sie mit einer bewachten BK ins Feindgebiet fliegen und dann flüchten. Mit etwas Glück ignorieren die Feindverbände alles Übrige und versuchen die BK zu erwischen! Ihr inzwischen starkes Bombergeschwader und die Fregatten stehen am MS bereit. Während die restlichen Rohstoffe des Sektors gesammelt werden, erforschen Sie das „Abwehrkreuzer-Subsystem" und bilden zusammen mit den Kampffliegern und vielen Abwehrbombern drei gleichwertige Geschwader.

06, Diamantengrund:

1.) Markieren Sie das MS, schwenken die Kamera auf die Vorderseite des MS und zoomen dann so weit weg wie möglich. Taucht ein verdächtiger Brocken auf, schwenken Sie die Kamera, bis der Meteorit in der Mitte des Sichtfeldes liegt. Auf diese Weise können Sie die Bewegungsrichtung gut erkennen. Während Sie die Zivilschiffe weit unterhalb des MS in Sicherheit bringen, die Fregatten vor dem MS warten und die durchkommenden Brocken auseinander nehmen, hetzen Sie Ihre drei Geschwader gegen jeden verdächtigen Stein.

2.) Schicken Sie nach jeder Welle die Geschwader zum Auftanken. Kaufen Sie den Abwehrschirm von den Betusi und starten die Erforschung des „Superschlachtschiff"-Antriebs. Falls Ihnen das Geld ausgehen sollte, hilft Verschrotten!

07, Gärten von Kardesh:

1.) Lassen Sie die Erntеschiffe mit „ernten" selbstständig an die Arbeit gehen. Den Rohstoffüberwacher und das Forschungsschiff bringen Sie ein Stück unterhalb des MS. Beide werden von zehn neuen Aufklärern bewacht. Wählen Sie für die Wächter die Formation „Klaue". Die Fregatten bilden eine Kugelformation um zwei Reparaturkorvetten. Markieren Sie die Korvetten und ziehen einen Rahmen um die Fregatten. Dadurch werden Beschädigungen etwas ausgeglichen. Sobald die unfreundlichen Gäste angreifen, zerstören Sie die Jägerverbände mit Ihren drei Geschwadern. Bergen oder zerschießen Sie die Treibstoffkapseln. Wenn der Ansturm nachlässt, werden die Geschwader nacheinander aufgetankt. So bald wie möglich starten Sie die Erforschung der „schnell zielenden Geschützтürme"; lassen Sie die lanzenförmigen Inhibitionsschiffe in Ruhe!

2.) Ist der Hypersprung aktiv, können Sie den Level beenden. Besser jedoch, Sie wehren auch die folgenden Angriffswellen ab, schützen rechtzeitig Ihre zwei Sammler und bauen erst die etwa 6500 REs des Sektors komplett ab. Die zum Abfangen fortgeschickten Geschwader holen Sie mit dem Andock-Befehl stets wieder in die Nähe des MS. Wenn „Variokorvetten" verfügbar sind, bauen Sie neun Stück und geben je drei zu jedem Geschwader. Greifen längere Zeit keine Feinde mehr an, schicken Sie den Rohstoffüberwacher 50 km Richtung 300°. In der langen Wartezeit stocken Sie die BKs auf vier auf und bauen zwei Feldfregatten. Eventuell müssen Sie den Hypersprung zweimal aktivieren, um den Sektor zu verlassen!

Fortsetzung folgt auf der CD der nächsten Ausgabe...

Tipps & Strategien

NHL 2000

Oliver Mayer von der NHL 2000-Liga „Offenbach Lions" hat hier einige wertvolle Spieltipps hauptsächlich für NHL-Anfänger und Gelegenheitsspieler zusammengetragen.

Allgemeines:

Besonders im Spielaufbau bieten sich mehr Möglichkeiten als in der Vorgängerversion: Schnelles Spiel in der neutralen Zone, langsamer Aufbau am eigenen Tor, „Dump & Chase", das alles sind sehr realitätsnahe Varianten, die gut umgesetzt wurden und das Spiel deutlich aufwerten. Wichtig ist vor allem das Passspiel, da der Angriff eines Spielers in Bedrängnis nur selten erfolgreich ist. Deshalb sollte man versu-

chen, sein Spiel in der neutralen Zone sowie im Angriffsdrittel zu verlagern, um Lücken in die gegnerische Verteidigung zu reißen. Eine andere Möglichkeit zum Erfolg wäre das Konterspiel, bei dem der Gegner in seiner Vorwärtsbewegung schlicht und einfach überlaufen wird und man dann sein Glück allein vor dem Torwart versucht, was oftmals erfolgreich endet. Des Weiteren lassen die Spieloptionen reichlich Spielraum für individuelle Veränderungen – dazu gehören nicht nur wie im Vorgänger die Häufigkeit der Strafen oder die Drittellänge, neuerdings lässt sich die Stärke der Computergegner noch feiner dosieren. Generell ist es empfehlenswert im „Rookie"-Modus zu beginnen.

Torerzielung:

Die wohl besten Waffen sind alle 1-gegen-0-Situationen (Angreifer gegen Torwart), egal ob nach einem Konter oder durch geglücktes Umspielen der gegnerischen Verteidigung. Bevorzugt führt der Spieler den Puck auf der Vorhandseite, steuert direkt auf den Keeper zu, dreht im letzten Moment ab und schlenzt ins kurze Eck – das funktioniert auch mit der Rückhand gut, erfordert aber mehr Übung. Ebenfalls in diese Kategorie gehört der im Eishockey geradezu „legendäre" Bauerntrick, bei dem der Spieler schnell hinter dem gegnerischen Tor herumfährt und das Plastik wiederum ins kurze Eck schlenzt. Aber auch für kombinationsfreudige Spieler ist einiges geboten. Besonders effektiv sind hier Querpässe vor dem Tor mit folgenden Direktabnahmen, die beinahe immer zum Erfolg führen, wenn der Pass seinen Empfänger erreicht. Hierzu gehören auch präzise Zuspiele von der blauen Linie oder hinter dem Tor. Natürlich sind auch abgefälschte Schüsse und die „NHL 99"-Spielern nur zu bekannten Rebounds möglich, wobei Letztere nur sehr selten auftreten, da der Torwart den Puck nun nach außen und nicht mehr nach vorne abprallen lässt. Dennoch sorgen Schüsse gerade bei dichtem Gedränge vor dem Tor für Gefahr, da sie entweder abgefälscht werden oder den direkten Weg ins Tor finden. Die abgefälschten Schüsse lassen sich bei NHL 2000 nun selbst steuern, was allerdings sehr viel Übung erfordert. Von der blauen Linie ist besonders die Position auf Höhe des Bullypunktes sehr aussichtsreich, solange der Spieler den Puck auf der Vorhandseite hat. Nach einem flachen Schlagschuss von dieser Position aus mussten schon viele Goalies hinter sich greifen.

Tricks & Cheats

Carnivores 2

Dinosaurierjäger haben's nicht leicht: Nicht nur, dass die Viecher bissig sind, nein, zu allem Übel ist auch noch das Spiel schwer. Etwas einfacher wirds mit folgenden Schummeleien, denen ein im Spiel getipptes „debugup" vorausgeht, woraufhin uns die Dinos vorläufig ignorieren:

Strg	Run Faster
SHIFT+S	Slow Motion
CTRL+N	weitere Sprünge
SHIFT+T	Die Framerate wird angezeigt
TAB	Die komplette Karte wird angezeigt

Delta Force 2

Söldner von heute öffnen im Spiel die Konsole mittels ö und tippen forsch drauflos:

thetrooper	Unverwundbarkeit
sunandsteel	Munition wird wieder aufgefrischt
diewithyourbootson	Unbegrenzte Munition
stilllife	Unsichtbarkeit
revelations	acht Artillerie-Böller

GP 500

Wahre Rennfahrer verheimlichen ihren Namen und tippen statt dessen folgende Codes ein:

!Scooter!	Wir fahren einen Autoscooterwagen
Ghostriders	Wir werden ein Geist
BeamTeam	zusätzliche Motorräder
RedJocks	Wir fahren in Unterwäsche
!Maate!	Wirkung unbekannt
!Junior!	Wirkung unbekannt

FIFA 2000

Ole-oleoleole! Wer gerade seine Tröte vergessen hat oder auch sonst auf keinen grünen Fußballzweig kommt, tippt folgende von Holger Dotzauer herausgefundenen Wörter einfach im Cheatmenü der Optionen ein:

MOMONEY	unbegrenzte Geldmittel
HOOLIGAN	diverse Bonusteams
BURNABY	EAC-Rasen
SIZZLE	Blitz-Modus (Spieler werden gelegentlich vom Blitz getroffen)
DIZZY	Alien-Modus (Spieler werden sporadisch von einem herumschwirrenden UFO entführt)
LIGHTSOUT	Leucht-Modus (Spieler, Ball und Rasenbegrenzungen leuchten unheimlich)

Spielt man mit zwei klassischen Teams gegeneinander, wird das Ganze in Schwarzweiß gezeigt. Und wählt man ein klassisches und ein originales Team, verfärbt sich der Bildschirm orange.

Gulf War: Operation Desert Hammer

Mein Krieg, dein Krieg: Im Spiel drücken wir zunächst auf „Enter" und dann die folgenden Cheats hinterher – herausgefunden hats Johannes Barnickel.

REGEN ME	volle Gesundheit und Unverwundbarkeit
CALL STRIKE	Luftangriff herbeirufen
DONE	Level überspringen
GOODKEYS	Wechsel zwischen Keymap 1 und 2
POWER ME	Unverwundbarkeit, volle Gesundheit, alle Waffen und Angriffe
HUD	HUD an/aus

Force 21

Raphael Ringhardt schickte uns folgende Cheats zu Take 2's Strategieneuling zu – um sie zu benutzen, muss im Spiel zuerst die Leertaste gedrückt werden.

Ispy	Alle Gegner werden angezeigt
NoVictory	Die Mission geht ewig weiter
KillEnemy	Alle Gegner werden getötet
Hasselhoff	Die Mission wird verloren
GameOverMan	Die Mission wird gewonnen
Neon	Ein neongelber Stern erhellt die Szenerie
Polytheism	Alle Spielfiguren werden unbesiegbar
Seattle	Der Horizont wird verschleiert
ChillOut	Die Fahrzeuge werden verschossen
Amazon	Alle Bäume werden von der Karte entfernt

GTA 2

Aha – das war ja klar! Take 2's Gangstersim Nummer zwei bietet wie schon der erste Teil eine ganze Palette von verschiedensten Cheats, die wie immer anstelle des Namens eingegeben werden – mehrere Codes sind gleichzeitig möglich:

GOURANGA	schaltet die restlichen Codes frei
ITSALLUP	Alle Levels sind anwählbar
UKGAMER	Alle Levels sind anwählbar
TUMYFROG	Alle Levels und Bonuslevels sind anwählbar
LIVELONG	unendliche Leben
NAVARONE	alle Waffen
ARSESTAR	Man behält seine Waffen nach dem Ableben
GODOFGTA	Man erhält alle Waffen und volle Munition
RSJABBER	Man wird unverwundbar
CUTIE1	Man erhält 99 Leben
DANISGOD	Man erhält einige Save-Punkte
IAMDAVEJ	Man erhält 9999999 Punkte
SCHURULZ	Man erhält unbegrenzte Kraftverstärker
HUNSRUS	Man erhält unbegrenzte Unsichtbarkeitsgeneratoren
NOFRILLS	Debug-Modus
HIGHFIVE	fünffacher Multiplikator
SEGARULZ	zehnfacher Multiplikator
BIGSCORE	10 Millionen Punkte
MUCHCASH	500 000 Dollar
LOSEFEDS	Polizei wird deaktiviert
DESIRE	Wir werden stark gesucht
GOREFEST	Blutspritzer aktiviert
VOLTFEST	unbegrenzte Munition für den Elektroschocker
FLAMEON	unbegrenzte Munition für den Flammenwerfer
JAILBAIT	unbegrenzte Gefängnisfreikarten
EATSOUP	unbegrenzte Einkaufsmöglichkeiten
MADEMAN	höchster Respekt bei allen Gangs von Anfang an
BUCKFAST	Alle Zivilpersonen werden zu Räubern
LASVEGAS	Alle Zivilpersonen werden zu Elvis!
NEKKID	Alle Zivilpersonen sind nackt
DAVEMOON	Man bekommt die grundlegendsten Waffen samt Munition
COCKTART	Die explodierenden Zeichen werden ausgeschaltet
FISHFLAP	Alle Autos schrumpfen

Nocturne

Alle Sterblichen der Horrorfilm-Fraktion drücken im Spiel die „F10"-Taste, was den nachfolgenden Zauberworten Tür und Tor öffnet.

Godgames	Unverwundbarkeit
winblows	alle Waffen samt Munition
Skeletonkey	Skelett-Schlüssel
Moreammo	zusätzliche Munition
Goremode	erhöhter Blutpegel
burningstake	Flammenpfeile
thunderstorm	Es beginnt zu regnen
snowstorm	Es beginnt zu schneien
bighead	Wasserköpfe
healme	Gesundheit wird wieder hergestellt
silver	500 Silberpatronen
aqua	500 Wasser-Vampir-Patronen
mercury	500 Gnadenpatronen
oldhat	Der Stranger bekommt einen merkwürdigen Hut
goldmode	Eine kleine Werbebotschaft wird eingeblendet
freezer	Die Gegner werden eingefroren
ifarted	Gasmaske
recharge	Batterie wird neu aufgeladen
bigboom	Wirkung unbekannt

Und drücken wir im Hauptmenü die Tasten „Shift, Strg und Enter" gleichzeitig, dürfen wir uns den Startlevel aussuchen.

Tonic Trouble

Direkt von Ubi Soft bekamen wir die Cheats, welche Eds verrückte Abenteuer ein wenig erleichtern:

Freie Levelwahl: Im Hauptmenü halten wir die „Tabulator"-Taste gedrückt und tippen dabei **startinmap** ein.

Im Spiel:

ALLPOWERS	alle Waffen samt Goodies
FULLLIFE	Lebensenergie wird aufgefrischt
SUPERED	Ed verwandelt sich in Super-Ed

Leider wird man nach Eingabe der letzten drei Betrügereien als Cheater entlarvt und steckbrieflich gesucht – was sich auf das Spiel allerdings nicht negativ auswirkt

Revenant

Uwe Spring richtet allen Untoten einen schönen Gruß aus und greift ihnen mit folgenden Cheats unter die modrigen Arme Im Spiel drücken wir „Enter", gefolgt von diesen Mini-Zombies

alreadydead	Unverwundbarkeit
potionsnlotions	reichlich Tränke verschiedenster Art
alchemy	999999 Gold-Einheiten
nahkranoth	Monster können mit einem Schlag getötet werden
noamnesia	Der Spieler erklimmt Leve 30
abracadabra	unendliches Mana und alle Talismane
gimmesomegrub	jeweils fünf Nahrungs-Einheiten
lookunderthehood	Wirkung unbekannt
debug	Wirkung unbekannt

Trickstyle

Cool, cooler, TrickStyle! Und wer es darüber hinaus noch einfach haben will, tippt folgende Cheats in den „Moge optionen" des Optionsmenüs ein

INFLATEDEGO	Die Racer bekommen Wasserköpfe
CITYBEACONS	Man gewinnt alles
TRAVOLTA	Die Special-Moves werden stärker
IWISH	Man hat unendlich Zeit
TEAROUND	Man gewinnt jedes Rennen

Herausgefunden hats übrigens Uwe Spring

Tarzan

Ein Urschrei gellt durch das Heft – Tarzan ist da! Und er hat auch seine kleinen Cheatas mitgebracht…

stlevel	Level wird übersprungen
ststage	freie Levelwahl
stanimals	Alle bösartigen Tiere werden getötet
stsave	Spiel wird gespeichert
stload	Spiel wird geladen
sttarzan	Man spielt als Tarzan
stjane	Man spielt als Jane
stcolour	Die Farben werden heller gemacht

Hallo, Freunde der leichten Unterhaltung!

Frage: Wie entstehen diese Seiten? Antwort: Sie schicken uns Ihre Cheats, Tipps oder Lösungen, die wir nach Aktualität und Effizienz sortieren und anschließend veröffentlichen. Das heißt: **Aktuelle** und **selbst erdachte** Lösungshilfen sind bei uns herzlich willkommen, abgeschriebene, abkopierte oder sonst wie geklaute Helferlein hingegen erwartet umweglos der Mülleimer. Dasselbe gilt für Cheats zu indizierten oder von uns mit einem Fragezeichen gewürdigten Spielen. Doch die Schreibmühe soll auch belohnt werden: Je nach Umfang springen **bis zu 500 DM** für den Schreiberling heraus! Und wer Hilfe braucht, kann entweder einen Blick auf unsere Homepage werfen (**www.pcjoker.de**) oder seine Fragen während der **Telefonhotline** jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** in die Redakteure bohren. Auch schriftliche Gesuche sind uns willkommen, allerdings nur, wenn denen ein **frankierter Rückumschlag** beiliegt.

Also, Wir lesen uns! Ihr Pau

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

Lösungsindex

alle Tipps ab 4/98 auf einen Blick

Age of Empires	3/98		Cheats
Age of Empires 2	12/99		Tipps,Cheats
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98		Cheats
Alone Tycoon	10/98		HEXerei
Alien Earth	5/98		Lösung
Andretti Racing	7/98		Tipp
Anno 1602	6/98		Tipp
Anno 1602	7/98		Tipps
Anno 1602	8/98		HEXerei
Anno 1602	9/98		Tipps
Anno 1602	6/99		Cheats
Archibald Appelbrook	5/98		Tipps
Armored Fist 2	6/98		Cheat
Army Men	7/98		Cheats
Army Men 2	8/99		Cheats
Asghan	11/99	CD	Lösung
Autobahn Raser	8/98		Tipp
Baldur's Gate	5/99	CD	Lösg./ Cheats/HEXerei
Balls of Steel	5/98		Cheats
Baphomets Fluch	6/98		Tipp
Barrage	12/98		HEXerei
Battlezone	6/98		Cheats
Blade Runner	3/98		Lösung
Blade Runner	5/98		Tipps
Braveheart	10/99		Cheats
Caesar 3	12/98		Tipp
Caesar 3	1/99		Tipp
Caesar 3	3/99		Cheats
Captain Gys: Galaxis Futura	11/98		Lösung
CART Precision Racing	3/98		Cheats
Colin McRae Rally	1/99		Cheats
Colin McRae Rally	2/99		Cheats
Combat Ace Gold	8/98		Cheats
Command & Conquer 2	3/98		Tipp
Command & Conquer 3 Op. Tiberian Sun	11/99	CD	Lösung/Tipps
Commandos	9/98		Codes
Commandos	10/98		Cheats
Commandos: Im Auftrag der Ehre	7/99		Cheats/Codes
Constructor	5/98		Tipp
Corp. Wars	10/98		Cheats
Crystals of Arborea	11/98		Cheat
Dark Earth	7/98		Cheats
Dark Project: Der Meisterdieb	4/99	CD	Lösung
Dark Project: Der Meisterdieb	5/99		Cheat
Dark Reign	3/98		Tipp
Darkstone	12/99	CD	Lösung
Das fünfte Element	1/99		Codes/Cheats
Days of Oblivion	7/98		Lösung
Deadlock 2	8/98		Cheats
Der Ring des Nibelungen	12/98		Lösung
Descent 3 Demo	5/99		Cheats
Descent 3	9/99		Cheats
Dethkarz	2/99		Cheats
Diablo Hellfire	3/98		Tipp
Die Völker	8/99	CD	Tipps
Die Völker	10/99	CD	Lösung
Dishonored Nor	9/99	CD	Lösung
Dominion: Storm over Gift 3	11/98		Cheats
Drakan	11/99		Tipps/Cheats
Drakan	12/99	CD	Lösung
Drakan Demo	9/99		Cheats
Driver	11/99		Tipps
Driver	12/99		Cheats
Dune 2000	12/98		HEXerei
Dungeon Keeper 2	9/99		Cheats
Dungeon Keeper 2	10/99	CD	Lösung/ Cheats/Tipps
Earthworm Jim 2	5/99		Cheats
Emergency	9/98		HEXerei
Emergency	12/98		Tipp
Excessive Speed	1/99		Tipp
Expendable	7/99		Cheats
Extreme G2	4/99		Cheats
F-22 Lightning 3	8/99		Cheats
F-22 Raptor	5/98		Cheats
Fallout	6/98		Lösung
Fallout	7/98		HEXerei
Fallout	9/98		Tipp
Fallout 2	4/99	CD	Lösung, HEXerei
FIFA 99	5/99		Tipp
Final Fantasy 7	9/98		Lösung
Final Fantasy 7	10/98		Lösung, Tipps
Forsaken	7/98		HEXerei
Forsaken	8/98		Cheats
Frankreich 98	8/98		Cheats
Freddy Pharkas	8/98		Tipp
Freespace 2	12/99		Cheats
Frogger	3/98		Cheats
Gangsters	7/99	CD	Tipps
Get Medieval	10/98		Cheats
Get Medieval	12/98		Cheats
Gex 3D	9/98		Cheats
Grap - Der Schurke aus dem All	3/98		Lösung
G-Police	3/98		Cheats/Codes
Grand Theft Auto	4/99		Cheats
Grand Touring	5/99		Cheats
Granny	5/98		Lösung
Granny	6/98		Lösung
Grim Fandango	1/99		Lösung
Gruntz	7/99		Cheats
GTA	3/98		Cheats
GTA	5/98		Cheat
GTA London	6/99		Cheats
GTA London	7/99		Cheat
H.E.D.Z.	1/99		Cheats
Half-Life (dt.)	7/99		Cheats
Hardwar	12/98		Tipp
Heavy Gear	5/98		Cheat
Heavy Gear 2	9/99		Cheats
Heretic 2	2/99		Cheats
Heroes of Might and Magic 3	7/99	CD	Lösg./Tipps/ Cheats
Hidden & Dangerous	9/99		Cheats
Hidden & Dangerous	10/99		Tipps
Hidden & Dangerous	11/99	CD	Lösung
Homeworld	12/99		Tipps,Cheats
Imperium Romanum	5/99	CD	Lösung
Incoming	7/98		Cheats
Incoming	8/98		Cheats
Incubation	6/98		Cheats
Interstate '76 Nitro Riders	7/98		Tipp
I-War	5/98		Cheats
Jagged Alliance 2	7/99		Lösung
Jagged Alliance 2	8/99		Cheats/HEXerei
Jagged Alliance 2	9/99		Cheats
Jazz Jackrabbit 2	6/98		Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98		Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98		Tipp
Jeff Gordon XS Racing	9/99		Cheats
Jet Moto	3/98		Cheats
Joint Strike Fighter	7/98		Cheats
Jurassic War	8/98		Cheats
Kings Quest 8	4/99	CD	Lösung
Kings Quest 8	5/99		Cheat
KKND 2	9/98		HEXerei
Klingon Honor Guard	12/98		Cheats
Knights and Merchants	12/98		HEXerei
Knights and Merchants	1/99		Tipp
Kurt	5/99		Tipps
Lamentation Sword	6/99		Cheats
Lands of Lore 3	6/99		Lösung
Last Bronx	11/98		Tipp
Legacy of Kain: Soul Reaver	12/99	CD	Lösung
Lego Racers	12/99		Cheats
Lode Runner 2	1/99		Cheats
Madden NFL 98	8/98		Cheats
Madden NFL 2000	11/99		Cheats
Marine Mansion	6/98		Tipp
Mass Destruction	3/98		Cheats
MAX 2	11/98		Tipp
Max Montezuma	6/99	CD	Cheats
Mayday	11/98		HEXerei
Mech Commander	11/98		Cheats
Mechwarrior 3	9/99	CD	Lösung
Metalizer	7/98		Tipps
Midtown Madness	8/99		Cheats
Midtown Madness	9/99		Cheats
Might and Magic 6	7/98		Tipps
Might and Magic 6	8/98		Lösung/Karten
Might and Magic 6	9/98		Tipps
Might and Magic 6	11/98		Tipp
Might and Magic 7	9/99	CD	HEXerei
Might and Magic 7	10/99	CD	Lösung
Monkey Island 3	5/98		Cheat
Motorhead	8/98		Cheats
Need for Speed 3	11/98		Cheats
Need for Speed 4	8/99		HEXerei
Need for Speed 4	9/99		Cheats
NHL 98	3/98		Tipp
NHL 99	12/98		Cheats
NHL 99	2/99		Cheats
NOCD 2	2/99		Cheats
Nightmare Creatures	5/98		Cheats
Outcast	8/99		Tipps
Outcast	9/99	CD	Lösung/ HEXerei
Outwars	6/98		Cheats
Outwars	7/98		Cheats
Panzer General 3D	5/98		HEXerei
Panzer General 3D	6/98		Tipp
Populous 3: The Beginning	2/99		Cheats
Powerboat Racing	6/98		Codes
Powerslide	3/99		Cheats
Prince of Persia 3D	12/99		Lösung
Quake 3 Arena	10/99		Cheats
Quest for Glory 5	4/99		Lösung
Rage of Mages	12/98		Cheats
Railroad Tycoon 2	1/99		Cheats
Rainbow Six	12/98		Cheats
Rainbow Six: Rogue Spear	12/99		Cheats
Rainbow Six Rogue Spear (Demo)	11/99		Cheats
Rain Soccer	8/98		Cheat
Revolt	12/99		Cheats
Reah	10/98		Lösung
Reah	11/98		Lösung
Reco	3/99		Cheats
Reco	3/99		Cheats
Redline Racer	8/98		Cheats
Return to Krondor	5/99	CD	Lösung
Rival Realms	6/99		Cheats
Rollcage	5/99		Cheats
Rollercoaster Tycoon	7/99		Cheats
Rollercoaster Tycoon	8/99		Cheats
Rollercoaster Tycoon	11/99		Cheats
SCARS	2/99		Cheats
SCARS	7/99	CD	Cheats
Seven Kingdoms	5/98		Cheats
Shadow Master	8/98		Cheats
Shadowman	11/99	CD	Lösg./Tipps
Sid Meier's Alpha Centauri	5/99		Cheats/HEXerei
Sid Meier's Gettysburg	8/98		Cheats
Silver	6/99	CD	Lösg./Tipps
Sim City 3000	4/99		Cheats
Sinistar Unleashed	12/99		Cheats
Skout	11/99		Cheats
South Park	7/99		Cheats
Spearhead	1/99		Cheat
Speed Busters	5/99		Cheats
Speed Busters	6/99		Cheats
Sports Car GT	8/99		Cheats
Star Trek: Birth of the Federation	8/99		Cheats
Star Trek: Starfleet Command	11/99		Cheats
Star Wars: Rogue Squadron	4/99		Cheats
Star Wars Episode 1 Die dunkle Bedrohung	8/99	CD	Lösg./Cheats
Star Wars Episode 1: Racer	8/99		Cheat
Starcraft	6/98		Cheats
Starcraft: Brood War	5/99		Cheats
Starfleet Academy	5/98		Cheats
Starship Titanic	7/98		Lösung
Storm Master	11/98		Cheat
Stratosphere	4/99		Cheats
Street Fighter Zero	5/98		Tipp
Streetwars	10/99		HEXerei
Sub Culture	3/98		Cheats/Codes
Sub Culture	3/99		Cheats
Synnergist	6/98		Tipp
System Shock 2	11/99	CD	Lösg./Tipps
Test Drive 5	3/99		Cheats
The other Dimension	10/98		Lösung
The Reap	7/98		Cheats/Codes
The X-Files	9/98		Lösung
Thrust, Twist & Turn	7/99		Cheats
TOCA 2	6/99		Cheats
TOCA 2	8/99	CD	Tipps
TOCA Touring Car Championship	3/98		Cheats
TOCA Touring Car Championship	5/98		Cheats
Tomb Raider 2 Gold	9/99	CD	Lösung
Tomb Raider 3	2/99		Lösg./Tipps,Cheat
Tomb Raider 3	3/99		Lösung
Tomb Raider 3	5/99		Tipp
Toonstruck	6/98		Tipp
Total Annihilation Kingdoms	11/99		Cheats
Trespasser	3/99		Cheats
Tribal Rage	9/98		Cheats
Triple Play 99	7/98		Cheats
Turok 2	4/99		Cheats
Twisted Metal 2	5/98		Cheats
Twisted Mind	6/99		Cheats
Uprising	5/98		Cheats
Uprising 2	3/99		Cheats
Urban Assault	12/98		Tipps
V2000	12/99	CD	Cheats
V-Rally	6/99		Cheats
Vangers	10/98		Cheats
Viper Racing	5/99		Tipp
War Games	12/98		Cheats
Wargasm	2/99		Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98		Codes
Warzone 2100	7/99		Cheats
We Attack	8/99		Cheats
Word 97 Flipper	7/99		Spieleree
Worms 2	3/98		Codes
Worms 2	5/98		Cheats
Worms 2	8/98		Cheats
X-Com: Interceptor	10/98		Cheats
X-Com: Interceptor	11/98		Cheats
X-Games Pro Boarder	3/99		Tipps
X-Men	8/98		Cheat
Zork: Der Großinquisitor	3/98		Lösung

Alles über Warcraft III.
Längst gelesen.
Letzten Monat im Internet.

www.gamesmania.de

GAMES MANIA
Das Spielemagazin im Netz

GAMES | NEWS | REVIEWS | PREVIEWS | PATCHES | DEMOS

EINFACH SCHNELLER INFORMIERT

alle Tests ab Heft 12/98 auf einen Blick

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3D Railroad Master	1/99	Simulation	47%
3D Ultra Pinball: Turbo Racing	2/99	Simulation	48%
A Bug's Life	4/99	Action	70%
Abomination: The Nemesis Project	11/99	Genremix	70%
ACM 1918	12/99	Action	48%
Actua Ice Hockey 2	7/99	Sport	70%
Actua Pool	8/99	Simulation	57%
Actua Soccer 3	3/99	Sport	79%
Actua Tennis	12/98	Sport	48%
Active Worlds	**1/99**	**Online**	**gut**
Age of Empires 2	**11/99**	**Strategie**	**88%**
Aliens in the House	12/98	Action	22%
Aliens vs. Predator	5/99	Action	?
Amerzone	11/99	Abenteuer	62%
Ancient Evil	6/99	Abenteuer	58%
Animaniacs Gigantic Adventure	10/99	Action	62%
Apache Havoc	2/99	Simulation	82%
Armored Fist 3	12/99	Simulation	77%
Army Men 2	7/99	Action	70%
Asghan	2/99	Action	70%
Asheron's Call	12/99	Online	78%
Asteroids	1/99	Action	60%
Atari Collection 2	10/99	Genremix	36%
Austin Powers: Operation Trivia	12/99	Genremix	65%
Autobahn Raser 2	12/99	Sport	63%
Autobahn Total	12/99	Sport	22%
Backstreet Boys Moving Puzzle	8/99	Strategie	58%
Baldur's Gate	**2/99**	**Abenteuer**	**85%**
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste	6/99	Abenteuer	83%
Baseball Edition 2000	8/99	Sport	70%
Battle Arena Toshinden 2	1/99	Action	48%
Battle of Britain	10/99	Strategie	49%
Bernie Boulder	4/99	Genremix	39%
Bling! 2	12/99	Simulation	54%
Billard Nights	6/99	Simulation	76%
Biosys	3/99	Genremix	70%
Blackstone Chronicles	1/99	Abenteuer	36%
Blaze & Blade	5/99	Abenteuer	63%
Boggle	12/98	Strategie	66%
Bose Rally	8/99	Sport	34%
Braveheart	9/99	Strategie	71%
Brian Lara Cricket	5/99	Sport	62%
Buggy	1/99	Sport	58%
Bundesliga 99: Der Fußballmanager	12/98	Sport	73%
Bundesliga 2000: Der Fußballmanager	12/99	Sport	82%
Bundesliga Stars 2000	**9/99**	**Sport**	**85%**
Caesar 3	12/98	Strategie	79%
Carnivores	3/99	Action	47%
Castrol Honda Superbike 2000	10/99	Sport	74%
Catan - Die erste Insel Solo	12/99	Strategie	72%
Catan - Die erste Insel Multi	12/99	Strategie	78%
Centipede	1/99	Action	69%
Civilization: Call to Power	**5/99**	**Strategie**	**85%**
Civilization 2: Test of Time	11/99	Strategie	76%
Clans	12/99	Abenteuer	67%
Codename: Eagle	12/99	Genremix	?
Combat Flight Simulator	12/98	Simulation	80%
Command & Conquer 3 Solo	**11/99**	**Strategie**	**85%**
Command & Conquer 3 Multi	11/99	Strategie	79%
Commandos: Im Auftrag der Ehre	6/99	Strategie	83%
Corum 2	12/99	Abenteuer	46%
Crime Killer	2/99	Action	42%
Cyber Strike 2 Multi	2/99	Action	70%
Cyber Strike 2 Solo	2/99	Action	65%
Cybermercs	8/99	Strategie	38%
Dark Project - Der Meisterdieb	2/99	Genremix	83%
Dark Secrets of Atlantica	10/99	Abenteuer	71%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	62%
Darkstone	10/99	Abenteuer	79%
Dawn of Aces	4/99	Online	gut
Dead Reckoning	10/99	Action	66%
Delta Force	12/98	Simulation	?
Deo Gratias	5/99	Strategie	64%
Der Korsar	5/99	Strategie	65%
Der Ring des Nibelungen	12/98	Abenteuer	79%
Descent 3	**8/99**	**Action**	**86%**
Dethkarz	12/98	Sport	80%
Die Chroniken des Schwarzen Mondes	8/99	Strategie	56%
Die Siedler 3	**1/99**	**Strategie**	**87%**
Die Siedler 3: Amazonen	11/99	Strategie	79%
Die Siedler 3 Mission CD	5/99	Strategie	83%
Die Völker	**7/99**	**Strategie**	**88%**
Discworld Noir	**7/99**	**Abenteuer**	**85%**
Dominant Species	2/99	Strategie	43%
Drakan: Order of the Flame	**10/99**	**Action**	**87%**
Driver	**11/99**	**Genremix**	**87%**
DSF Ski '99 Extreme Edition	2/99	Sport	60%
Dungeon Keeper 2	8/99	Strategie	83%
Earth 2150	**12/99**	**Strategie**	**85%**
Edgar Torronteras Extreme Biker	12/99	Sport	76%
Eliminator	3/99	Action	63%
Email Games	12/99	Online	55%
Enemy Infestation	2/99	Strategie	72%
Enemy Zero	1/99	Abenteuer	37%
Equos: Wettlauf der Ritter	1/99	Genremix	55%
ESPN XGames Pro Boarder	2/99	Sport	72%
Everquest	**6/99**	**Online**	**85%**
Excessive Speed	1/99	Sport	69%
Expedition zur Titanic	12/98	Simulation	58%
Expendable	6/99	Action	76%
Expert Pool	11/99	Simulation	64%
Extreme G2	3/99	Sport	77%
Extreme Tennis	4/99	Sport	28%
F-16 Aggressor	5/99	Simulation	61%
F-22 Lightning 3 Solo	8/99	Simulation	72%
F-22 Lightning 3 Multi	8/99	Simulation	81%
Falcon 4.0	**2/99**	**Simulation**	**88%**
Fallout 2	1/99	Abenteuer	80%
Faust	12/99	Abenteuer	64%
Field & Stream Trophy Buck	7/99	Simulation	47%
Fierce Harmony	11/99	Online	42%
FIFA 99	**1/99**	**Sport**	**86%**
FIFA 2000	**12/99**	**Sport**	**85%**
Fighter Pilot	1/99	Simulation	59%
Fighter Squadron	3/99	Simulation	74%
Fighting Steel	8/99	Simulation	52%
Fleet Command	7/99	Strategie	58%
Flight Unlimited 3	12/99	Simulation	71%
Fly! Solo	9/99	Simulation	70%
Fly! Multi	9/99	Simulation	74%
Force 21	9/99	Strategie	69%
Freespace 2	12/99	Action	82%
Fußball International 2000	10/99	Sport	71%
Fußballfieber	6/99	Sport	33%
Future Cop: L.A.P.D. 2100 AD	2/99	Action	75%
Gaiador	5/99	Abenteuer	55%
Gangsters	1/99	Strategie	75%
Global Domination	1/99	Genremix	60%
Glover	2/99	Action	72%
Go Kart Racing	9/99	Sport	57%
Gold Games 4	**12/99**	**Genremix**	**88%**
Golf 1999 Edition	6/99	Sport	67%
Gorky 17	12/99	Abenteuer	79%
GP 500	10/99	Sport	76%
Grand Theft Auto: London 1969	5/99	Action	81%
Grand Touring	1/99	Sport	80%
Grim Fandango	**1/99**	**Abenteuer**	**88%**
Grunz	4/99	Genremix	68%
GTA 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Gute Zeiten, schlechte Zeiten	2/99	Abenteuer	17%
Gulf War: Operation Desert Hammer	12/99	Action	39%
Half-Life: Team Fortress Classic	**6/99**	**Online**	**86%**
Hanse 1480 - Das Vermächtnis	3/99	Simulation	49%
Haltnick Wins	12/99	Sport	44%
Heavy Gear 2	8/99	Simulation	82%
Heli-Copter	6/99	Action	59%
Heretic 2	**12/98**	**Action**	**85%**
Heroes of Might and Magic 3	6/99	Strategie	82%
Hidden and Dangerous	**9/99**	**Strategie**	**90%**
Homeworld	**11/99**	**Strategie**	**90%**
Hugo X.L.	9/99	Action	22%
Imperialismus 2 - Die Eroberer	5/99	Strategie	78%
Independence War: Special Edition Defiance	12/99	Simulation	83%
Iron Maiden Ed Hunter	8/99	Action	27%
Israeli Air Force	12/98	Simulation	78%
Jack Nicklaus 6	5/99	Sport	78%
Jagged Alliance 2	**5/99**	**Strategie**	**89%**
Jeff Gordon XS Racing	6/99	Sport	63%
K.O.	8/99	Sport	65%
Kicker Fußballmanager	**11/99**	**Sport**	**85%**
King's Quest 8	**1/99**	**Abenteuer**	**90%**
Kingpin: Life of Crime	6/99	Action	?
Kurt	**3/99**	**Sport**	**85%**
Lamentation Sword	3/99	Abenteuer	63%
Land der Hoffnung	6/99	Strategie	65%
Lander	5/99	Action	60%
Lands of Lore 3	6/99	Abenteuer	79%
Latex	1/99	Abenteuer	11%
Legacy of Kain: Soul Reaver	11/99	Action	77%
Lego Racers	10/99	Sport	64%
Lego Rock Raiders	12/99	Strategie	70%
Lineage: The Blood Pledge	7/99	Online	55%
Links Extreme	9/99	Sport	73%
Links LS 99	**3/99**	**Sport**	**87%**
Live Wire!	9/99	Action	66%
LKW Raser	9/99	Sport	31%
Lode Runner 2	12/98	Action	37%
Luftwaffe Commander	3/99	Simulation	70%
Machines	5/99	Strategie	80%
Madden NFL '99	12/98	Sport	76%
Madden NFL Football 2000	11/99	Sport	77%
Mad Trax	2/99	Sport	65%
Mah Jongg	3/99	Strategie	60%
Mana-Der Weg der schwarzen Macht	2/99	Strategie	81%
Manhattan Solo	1/99	Strategie	46%
Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%
Mankind	4/99	Online	gut
Mechwarrior 3	**7/99**	**Simulation**	**86%**
Mephisto Genius '99	4/99	Strategie	75%
Metro-Police	1/99	Action	61%
Midtown Madness	**7/99**	**Sport**	**86%**
MiG Alley	9/99	Simulation	66%
Might and Magic 7	9/99	Abenteuer	79%
Mind Gym	12/98	Strategie	36%
Morpheus	11/99	Abenteuer	27%
Moto Racer 2	12/98	Sport	80%
Myth 2 Multi	2/99	Strategie	75%
Myth 2 Solo	2/99	Strategie	69%
NASCAR Racing 3	12/99	Sport	72%
NASCAR Racing 1999 Edition	2/99	Sport	71%
NASCAR Revolution	5/99	Sport	76%
NASCAR Road Racing	10/99	Sport	58%
Nations Fighter Command	11/99	Simulation	60%
NBA Basketball 2000	12/99	Sport	70%
NBA Inside Drive 2000	11/99	Sport	72%
NBA Live '99	1/99	Sport	83%
Need for Speed 4	**6/99**	**Sport**	**86%**
Netpanzer	5/99	Online	66%
NFK: Natural Fawn Killers	4/99	Action	?
NHL 99	**12/98**	**Sport**	**91%**
NHL 2000	**11/99**	**Sport**	**92%**
N.I.C.E. 2	**12/98**	**Sport**	**85%**
N.I.C.E. 2 - Tune up	**7/99**	**Sport**	**85%**
Nightlong	12/98	Abenteuer	76%
Nocturne	12/99	Genremix	71%
North vs. South	4/99	Strategie	69%
Oddworld: Abe's Exoddus	1/99	Genremix	61%
Official Formula 1 Racing	7/99	Sport	71%
Outcast	**9/99**	**Genremix**	**86%**
Pandora's Box	12/99	Strategie	46%
Panzer Elite	11/99	Simulation	60%
Panzer General 4	**11/99**	**Strategie**	**85%**
PGA Championship Golf 99	6/99	Sport	77%
Pharao	**12/99**	**Strategie**	**85%**
Pinball Arcade	1/99	Simulation	41%
Pizza Syndicate	4/99	Simulation	81%
Play the Games Vol. 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Player Manager 99	8/99	Sport	42%
Pong	12/99	Action	63%
Populous 3: The Beginning	**12/98**	**Strategie**	**87%**
Power Chess 2.0	3/99	Strategie	72%
Power Pool	6/99	Simulation	70%
Power Slide Solo	1/99	Sport	64%
Power Slide Multi	1/99	Sport	74%
Premier Manager Ninety Nine	6/99	Sport	66%
Prince of Persia 3D	11/99	Action	80%
Pro 18: World Tour Golf	3/99	Sport	68%
Pro Pilot 99	3/99	Simulation	52%
Pro Pinball: Big Race USA	1/99	Simulation	60%
Puma Street Soccer	9/99	Sport	27%
Puzzle Bobble 2	12/99	Strategie	33%
Quest for Glory 5	3/99	Abenteuer	82%
Rage of Mages 2	8/99	Abenteuer	70%
Railroad Tycoon 2	1/99	Simulation	70%
Railroad Tycoon 2: The Second Century	7/99	Simulation	70%
Rainbow Six: Mission Pack	4/99	Genremix	80%
Rainbow Six: Rogue Spear	**11/99**	**Genremix**	**86%**
ran - Der Fußballmanager	8/99	Sport	11%
Rayman 2	12/99	Action	78%
Recoil	2/99	Action	69%
Red Baron 3D	1/99	Online	gut
Redguard	2/99	Abenteuer	76%
Redjack	5/99	Abenteuer	52%
Redline	5/99	Action	?
Rent a Hero	12/99	Abenteuer	80%
Requiem	4/99	Action	?
Return to Krondor	2/99	Abenteuer	79%
Re-Volt	10/99	Sport	74%
Revenant	12/99	Abenteuer	73%
Riding Star	11/99	Sport	27%
Riverworld	12/98	Strategie	54%
Rollcage	4/99	Sport	75%
Rollercoaster Tycoon	4/99	Simulation	74%
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions Pack	12/99	Simulation	73%
S.C.A.R.S.	2/99	Sport	77%
Saga	**4/99**	**Strategie**	**85%**
Savage Arena	4/99	Sport	65%
SBK Superbike World Championship	**4/99**	**Sport**	**85%**
Scotland Yard Solo	1/99	Strategie	48%
Scotland Yard Multi	1/99	Strategie	62%
Sega Rally 2	10/99	Sport	70%
Seven Kingdoms 2	10/99	Strategie	79%
Shadow Company	**6/99**	**Strategie**	**86%**
Shadow Company (dt.)	**11/99**	**Strategie**	**86%**
Shadowman	**10/99**	**Action**	**88%**
Sid Meier's Alpha Centauri	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Silver	**5/99**	**Abenteuer**	**85%**
Sim City 3000	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Sinistar: Unleashed	11/99	Action	69%
Skout	11/99	Action	63%
Skull Caps	12/98	Strategie	65%
Snow Wave Avalanche	3/99	Sport	55%
Snowmobile Racing	3/99	Sport	38%
Sonic R	12/98	Sport	70%
South Park Solo	7/99	Action	58%
South Park Multi	7/99	Action	66%
Space Bunnies must die!	1/99	Action	80%
Space Invaders	12/99	Action	58%
Speed Busters	2/99	Sport	80%
Spelicross	12/98	Strategie	42%
Sports Car GT	7/99	Sport	81%
Star Trek: Birth of the Federation	7/99	Strategie	59%
Star Trek: Starfleet Command	9/99	Strategie	81%
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99	Genremix	70%
Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Sport	71%
Star Wars: Rogue Squadron	2/98	Action	75%
Star Wars: X-Wing Alliance	5/99	Simulation	73%
Starcraft: Brood War	3/99	Strategie	78%
Starshot	4/99	Action	82%
Starsiege	5/99	Simulation	76%
Starsiege: Tribes	3/99	Online	gut
Stellar Emperor	12/98	Online	mittel
Streetwars	7/99	Strategie	79%
System Shock 2	**10/99**	**Genremix**	**85%**
System Shock 2 (dt.)	**11/99**	**Genremix**	**85%**
Tank Racer	8/99	Action	62%
Test Drive 5	2/99	Sport	72%
Test Drive Offroad 4x4	2/99	Sport	47%
The 4th Coming	10/99	Online	64%
The Abyss: Incident at Europe	1/99	Abenteuer	39%
The Nomad Soul	**12/99**	**Genremix**	**85%**
The War of the Worlds	1/99	Strategie	73%
Thrust, Twist & Turn	7/99	Sport	62%
Thunder Brigade	2/99	Action	41%
Tides of War	3/99	Genremix	58%
TOCA 2	**5/99**	**Sport**	**90%**
Tom Clancy's ruthless.com	3/99	Strategie	46%
Tomb Raider 3	**1/99**	**Action**	**85%**
Top Gun: Hornet's Nest	3/99	Simulation	55%
Total Annihilation: Galactic Wars	7/99	Online	81%
Total Annihilation: Kingdoms	9/99	Strategie	76%
Traitors Gate	11/99	Abenteuer	58%
Trespasser	1/99	Action	70%
Trickstyle	11/99	Sport	80%
Tunguska	2/99	Genremix	80%
Turok 2	**2/99**	**Action**	**90%**
Twisted Mind	8/99	Strategie	60%
UEFA Champions League Saison 98/99	5/99	Sport	72%
Ultima Online: The Second Age	2/99	Online	gut
Ultra Fighters	3/99	Simulation	36%
Ultraviren 2	1/99	Online	schwach
Unreal Mission Pack 1: Return to Na Pali	8/99	Action	71%
Unreal Tournament	8/99	Online	?
Unter schwarzer Flagge	10/99	Strategie	67%
Uprising 2	3/99	Action	69%
V-Rally Multi	6/99	Sport	71%
V-Rally Solo	6/99	Sport	65%
Verrat in der verbotenen Stadt	7/99	Abenteuer	72%
Viper Racing	2/99	Sport	80%
Viva Fußball	5/99	Sport	68%
VR Baseball 2000	2/99	Sport	69%
Wargasm	1/99	Genremix	82%
Warhammer 40.000: Chaos Gate	1/99	Strategie	70%
Warhammer 40.000: Rites of War	10/99	Strategie	72%
Warzone 2100	5/99	Strategie	77%
WCW Nitro	2/99	Sport	69%
Western Front	2/99	Strategie	50%
Wet Attack	7/99	Genremix	71%
Wild Metal Country Multi	6/99	Action	72%
Wild Metal Country Solo	6/99	Action	59%
World Spiral Lath	2/99	Abenteuer	49%
World War 2 Fighters	2/99	Simulation	82%
Worms Armageddon	3/99	Online	gut
X-Beyond the Frontier	**8/99**	**Simulation**	**85%**
Yoot Tower	7/99	Simulation	67%
You don't know Jack 2 Solo	5/99	Genremix	44%
You don't know Jack 2 Multi	**5/99**	**Genremix**	**87%**

Impressum

HERAUSGEBER

Michael Labiner
verantwortlich

REDAKTION

Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur

Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.

Brigitta Labiner (bl)
Schlussredaktion

Markus Ziegler (mz)
Redakteur

Reinhard Fischer (rf)
Redakteur

Michael Trier (mt)
Redakteur

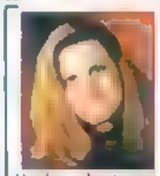
Manfred Huber (mh)
Redakteur

Paul Kautz (pk)
Redakteur
Tel. Redaktion:
(08106) 899602-03

ANZEIGEN
Tel..08106/899601

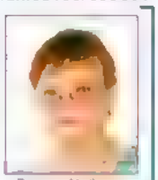
Christiane Schober
Verkauf/Beratung

Mina Piske
Anzeigenverwaltung



Nicole Laubenberger
Anzeigen-Disposition

ABONNEMENTS
Tel.:08106/899601



Regine Neilssen
Aboverwaltung

MARKETING/ VERTRIEB

Dorothea v. Pronay
Tel..08106/899602

GRAFIK

Karl Rieß

Daphne Cameros

Mario Simeunovic

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Sudden Strike", CDV
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Umschlag/Multicover®
Heckel Druck und Verpackungen GmbH,
90475 Nürnberg

Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel. 089/31906-0

Verkaufte Auflage III/99
119.394

Erscheinungsweise
PC Joker erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im Voraus DM 91,– / Ausland DM 100,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich, jedoch spätestens zum 15. des Vormonats). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muss das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC Joker erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Haftung
Für den Fall, dass in PC Joker unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Umwelthinweis
PC Joker wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co. KG
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel.: (08106) 899601
Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

Wichtige Fachbegriffe

HARDWARE

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich.
digital: Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen.
Dongle: Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muss.
DVD: Digital Versatile Disk, der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde.
Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Kraftwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln.
Motherboard: Die Hauptplatine beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher und andere wichtige Systemkomponenten. Sämtliche Steckkarten (Grafikkarte, Soundkarte etc.) sind hier angeschlossen.
RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers.
ROM: Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird.

SOFTWARE

abgesicherter Modus: Über F8 während des Startens kann Win 95/98 ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden.
AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI).
Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten.
Bug: gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können.
Capture the Flag: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen eine Flagge in ihren Besitz zu bringen.
Deathmatch: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft.
DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich.
Drag and Drop: Objekte können mit gedrückter Maustaste in eine Anwendung gezogen werden.
Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, dass C64-Software am PC läuft.
KI: Künstliche Intelligenz (auch AI).
MPEG: Motion Picture Expert Group, ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz.
NPC: „Non Player Characters" sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann.
Strafen: nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schussrichtung.
Tutorial: eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt.
Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch.
USB: Universal Serial Bus, einheitlicher Anschluss für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3D-Engine: allein für die Grafikausgabe zuständige Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepasst und wiederverwendet wird.
3Dfx: Hersteller der 3D-Chips „Voodoo" und „Voodoo 2".
Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird.
AGP: Accelerated Graphics Port. Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor, schneller als der bisherige PCI-Bus.
Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.
Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik.
bilineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbretttexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund.
Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt.
Echtzeit: meint, dass die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden.
FPS: Frames per Second, die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder.
Glide: Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten.
Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben).
Kombi-Karte: Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleuniger.
MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung.
Motion Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden.
Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf.
OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten, ähnlich Direct3D.
Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor.
Polygon: Vieleck, moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen.
RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter, erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal.
Rendering: Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation.
Texel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur.
Textur: die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Steine, Holz oder Glas.
Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben).
Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3Dfx (aktuell: Voodoo 2).
Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum.

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel.
Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde.
Browser: Programm zum Navigieren im WWW.
Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur.
Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist.
Cookie: auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen.
Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner.
Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche.
Homepage: „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet.
Host: der „Gastgeber" bei Online-Matches.
Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen, überwiegend Grafik.
Lag: Verzögerung, die beim Spielen via Internet durch die Übertragungszeit entsteht.
LAN: Local Area Network, lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet.
Server: zentraler Computer eines Netzwerks.
Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten.
Plug-In: kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.).
URL: Uniform Ressource Locator, beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. http://www.pcjoker.de).
WWW: World Wide Web, jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.).

Kostenlose Produktinfos

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder herausgetrennt) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Einsendeschluss: 31. Dezember 1999

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

Ich bin Abonnent von PC Joker Heft & Spiel
☐ ja ☐ nein

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ☐

Statistische Angaben
Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe
1.1 ☐ bis 17 Jahre
1.2 ☐ 18 - 24 Jahre
1.3 ☐ 25 - 29 Jahre
1.4 ☐ 30 - 39 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer
Ich nutze meinen Computer:
2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung
3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information
Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

5,– DM

kostet

Ihre **private** Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Suche Software
- ☐ Tausch
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

DEMOS
Age of Empires 2
Armored Fist 3
Dungeon Keeper 2
FIFA 2000
Spirit of Speed 1937
The Longest Journey (Video)
The Nomad Soul
Tomb Raider 4
Total Soccer 2000

GOODIES
3DCC
Acrobat Reader 4.0
DirectX 7.0
DXMedia 6.0
F-Prot 3.05a
Game Commander
Grafikkarten-Treiber
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Netscape Communicator 4.7
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.50e
Winzip 7.0 SR-1

LÖSUNGEN
Age of Empires 2
Prince of Persia 3D
The Nomad Soul

SPECIALS
Video: Neo Software
Add-on: Anstoß 3 Editor
Website: 8bit-Museum
Grafik: Sudden Strike Covergirl

SHAREWARE:
Jump and Run: Giant Worlds

PATCHES:
Anno 1602: NINA (dt. Patch Nr. 5)
Armored Fist 3 (alle Versionen)
Blingl 2 (dt. 1.02)
Die Siedler 3 (dt. 1.51)
Drakan (dt. Build 444)
Driver (dt. Patch Nr. 1)
Hattrick! Wins (dt. 1.02)
Jane's Fighters Anthology (dt. 1.02F)
Jane's Fleet Command (dt. 1.2)
Kicker Fußballmanager (dt. 1.02)

PC JOKER HEFT & SPIEL 1/00 • Vollversion, Demos, Specials & Goodies • CD 2

Ausgabe 2/2000 erscheint am 4. Januar

nur 8,90 DM oder 4,90 (ohne CDs)

PC Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und galaktischer Space-Opera auf 2 CD-ROMs!

3D-Action mit Tiefgang
Vollversion
„Xenocracy"

3D-Action, Einsatzplanung und ein komplexes Hintergrundszenario – all das bietet diese SF-Simulation von Grolier. Als Geschwaderkommandant der „United Planet Nations" sollen Sie anno 10600 zwischen vier stellaren Supermächten vermitteln. Wählen Sie den jeweils gerade dringlichsten Auftrag und erfüllen ihn in einem von fünf Raumjägern mit Hilfe von 36 Waffen bzw. Ausrüstungsgegenständen!
Ressourcenmanagement, Erforschung neuer Technologien wie Zielerfassung, Befehlskontrolle über Wingman und Bordschütze (beide lernfähig) sowie vieles mehr umfasst Ihr Aufgabengebiet. Das Cockpit Ihres Raumers dürfen Sie selbst einrichten, dann geht es in ungemein effektreich inszenierte Schlachten: Quasi „Wing Commander" für Fortgeschrittene. Abwechslungsreiches Missionsdesign, Unterstützung für alle gängigen 3D-Turbos sowie diverse Spielmodi für bis zu acht Multiplayer garantieren Ihnen schlaflose Winternächte.

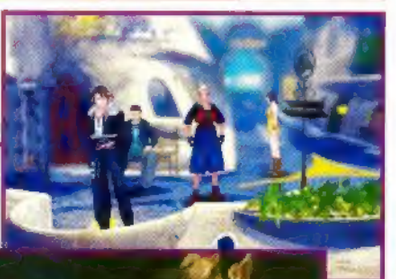
* **Erstveröffentlichung: 7/98**
* **Originalwertung: 79 Prozent**
* **3D-Grafik mit Unterstützung für alle gängigen Beschleunigerkarten und Softwaremodus**
* **36 Waffensysteme, 6 vorgefertigte HUDs, 30 frei platzierbare Instrumente**
* **motivierende Politkampagne plus Deathmatches, Teamplay sowie Tag- und Base-Defense-Varianten für bis zu 8 Spieler via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet**
* **für Tastatur, Maus oder Stick/Pad**
* **komplett deutsch für Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Dark Reign 2 • Diablo 2 • Half-Life: Opposing Force • Final Fantasy 8 • Planescape Torment • Messiah • Southpark: Chef's Luv Check • Sudden Strike • SWAT 3 • Ultima 9: Ascension

Online
Duelle am Digi-Himmel: Fighter Ace 2

Hardware
Datenträger der Zukunft: DVD-Laufwerke im Überblick



Catch the

SPIRIT OF SPEED

1937

Spirit of Speed, 1937 ist die Grand-Prix-Simulation der Jahre, in denen die Legenden des heutigen Motorsports geboren wurden. Sie fahren die aufregendsten Rennwagen, die jemals gebaut wurden und erleben den absoluten Geschwindigkeitsrausch. Rasen Sie mit den ersten Silberpfeilen, jagen Sie mit den blauen Bugatti's den führenden Wagen der Auto Union nach! Alle Original-Fahrzeuge und -Rennstrecken aus dieser Epoche - mit akkurater Umsetzung! Fahren Sie, wie Sie noch nie zuvor gefahren sind!

www.spiritofspeed1937.com

MICROPROSE

King of Sims!

HASBRO Interactive

Produkt des Millenniums?

Millennium G400, 32 MB, 300 MHz RAMDAC, DM 499,- (unverbindl. Preisempfehlung)
Millennium G400 MAX, 32 MB, 360 MHz RAMDAC, DM 599,- (unverbindl. Preisempfehlung)
Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Produkt-Infoline: 0180-500 23 38 (DM 0,48/Min.)
www.matrox.com/mga/deutsch/home.htm

matrox

© 1994 All rights reserved: Matrox

AGENTUR BERNS